
LEGEND OF LEGAIA: ESTRATEGIA 1º PARTE
CLUB PLAYSTATION
RVM: ESPECIAL NAVIDAD
club play
YU-GI-OH!
Más y más passwords
MEDAL OF HONOR
RISING SUN
Estrategia
Año 2 #16
MAYDAY COMICS
Argentina $ 4,50.-
México $20.-
syphon filter
OMEGA STRAIN
Preview
CELEBRITY DEATHMATCH
Estrategia completa
SILENT HILL 3
Todas las armas
TONY HAWK'S PRO SKATER 4/GRAND THEFT AUTO: VICE CITY/CRASH NITRO-KART
PRO EVOLUTION SOCCER 3/MADDEN 2004/BALDUR'S GATE:DARK ALLIANCE
THE KING OF FIGHTERS 2000/CASTLEVANIA CHRONICLES/SILENT HILL 2/MLB 2004

**Dragones, hechiceros, caballeros, guerreros, criaturas inimaginables... ¿monstruos contra los que tenés que pelear? No. Cartas. Sí, todas las cartas del Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories con todas sus correspondientes passwords.**





# Passwords para todas las cartas

## 4º PARTE

Lo logramos. Acá está: la última parte del informe para que puedas habilitar todas las cartas del fascinante Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories... siempre y cuando tengas las Starships que necesitás para cada una, por supuesto (después de esto, ya veo cartas hasta en el inodoro...).

| CARTA | PASSWORD |
|---|---|
| Swordsman From Afar | 85255550 |
| Swordsman of Lands | 03573512 |
| Swordstalker | 50005633 |
| Synchar | 75646173 |
| Tainted Wisdom | 28725004 |
| Takriminos | 44073668 |
| Takuhee | 03170832 |
| Talons of Shurilan | 74150658 |
| Tao the Chanter | 46247516 |
| Tatsunootoshigo | 47922711 |
| Temple of Skulls | 00732302 |
| Tenderness | 57935140 |
| Tentacle Plant | 60715406 |
| Tera The Terrible | 63308047 |
| Terra Bugroth | 58314394 |
| The 13th Grave | 00032864 |
| The Bistro Butcher | 71107816 |
| The Drdek | 08944575 |
| The Fiend Megacyber | 66362965 |
| The Immortal of Thunder | 84926738 |
| The Inexperience Spy (Magic Card) | 81820689 |
| The Judgement Hand | 28003512 |
| The Last Warrior from | 86099788 |
| The Little Swordsman | 25109950 |
| The Melting Red Sh | 98898173 |
| The Snake Hair | 29491031 |
| The Statue of East | 10262698 |
| The Stern Mystic | 87557188 |
| The Thing That Hides | 18180762 |
| The Unhappy Maiden | 51275027 |
| The Wandering Doomed | 93788854 |
| The Wicked Worm Below | 06285791 |
| Thousand Dragon | 41462083 |
| Thousand-eyes Idol | 27125110 |
| Thousand-eyes Rest | 63519819 |
| Three-legged Zombie | 33734439 |
| Thunder Dragon | 31786629 |
| Tiger Axe | 49791927 |
| Time Wizard | 71625222 |
| Tiny Guardian | 90790253 |
| Toad Master | 62671448 |
| Togex | 33878931 |
| Tomozaurus | 46457856 |
| Tongyo | 69572024 |
| Toon Alligator | 59383041 |
| Toon Mermaid | 65458948 |
| Toon Summoned Skull | 91842653 |
| Toon World | 15259793 |
| Torike | 80813021 |
| Total Defense Shogun | 75372290 |
| Trakadon | 42348802 |
| Trap Hole | 04206964 |
| Trap Master | 46461247 |
| Tremendous Fire | 46918794 |
| Trent | 78780140 |
| Trial of Nightmare | 77827521 |
| Tri-Horned Dragon | 39111158 |
| Tripwire Beast | 45042329 |
| Turtle Bird | 72929454 |
| Turtle Oath | 76806714 |
| Turtle Racoon | 17441953 |
| Turtle Tiger | 37313348 |
| Turu-Purun | 59053232 |
| Twin Long Rods #1 | 60589682 |
| Twin Long Rods #2 | 29692206 |
| Two-headed King Reaper | 94119974 |
| Two-Headed Thunder Dragon | 54752875 |
| Two-mouth Darkruler | 57305373 |
| Two-Pronged Attack | 83887306 |
| Tyhone | 72842870 |
| Tyhone #2 | 56789759 |
| UFO Turtle | 60806437 |
| Ultimate Dragon | 17928958 |
| Ultimate Offering | 80604091 |
| Umi | 22702055 |
| Unknown Warrior of the Fiend | 97360116 |
| Uraby | 01784619 |
| Ushi Oni | 48649353 |
| Vermillion Sparrow | 35752363 |
| Versaga the Destroyer | 50259460 |
| Vile Germs | 39774685 |
| Violent Rain | 94042337 |
| Violet Crystal | 15052462 |
| Vishwar Randi | 78556320 |
| Waboku | 12607053 |
| Wall of Illusion | 13945283 |
| Wall Shadow | 63162310 |
| War-lion Ritual | 54539105 |
| Warrior Elimination | 90873992 |
| Warrior of Tradition | 56413937 |
| Wasteland | 23424603 |
| Water Element | 03732747 |
| Water Girl | 55014050 |
| Water Magician | 93343894 |
| Water Omotics | 02483611 |
| Waterdragon Fairy | 66836598 |
| Weather Control | 37243151 |
| Weather Report | 72053645 |
| Wetha | 96643568 |
| Whiptail Crow | 91996584 |
| White Dolphin | 92409659 |
| White Magical Hat | 15150365 |
| Wicked Dragon with Teeth | 02957055 |
| Wicked Mirror | 15150371 |
| Widespread Ruin | 77754944 |
| Wilmee | 92391084 |
| Wind Djinn | 97843505 |
| Wing Eagle | 47319141 |
| Wing Egg Elf | 98582704 |
| Winged Cleaver | 39175982 |
| Winged Dragon #2 | 57405307 |
| Winged Dragon, Guardian Of The Fortress #1 | 87796900 |
| Winged Egg of New Life | 42418084 |
| Winged Trumpeter | 94939166 |
| Wings of Wicked Flame | 92944626 |
| Witch of the Black Eye | 78010363 |
| Witch's Apprentice | 80741828 |
| Witty Phantom | 36304921 |
| Wodan the Resident | 42883273 |
| Wolf | 49417509 |
| Wood Clown | 17511156 |
| Wood Remains | 17733394 |
| Wow Warrior | 69750536 |
| Wretched Ghost of Darkness | 17238333 |
| Yado Karu | 29380133 |
| Yaiba Robo | 10315429 |
| Yamadron | 70345785 |
| Yamadron Ritual | 29089635 |
| Yamatano Dragon Scroll | 76704943 |
| Yami | 59197169 |
| Yaranzo | 71280811 |
| Yashinoki | 41061625 |
| Yormungarde | 17115745 |
| Zanki | 30090452 |
| Zarigun | 10598400 |
| Zera Ritual | 81756897 |
| Zera the Mant 3 | 69123138 |
| Zoa | 24311372 |
| Zombie Warrior | 31339260 |
| Zone Eater | 86100785 |






Nota: es necesario aclarar que estos códigos son para la versión norteamericana del juego, no para la versión japonesa, ni tampoco para la traducida al inglés.



Puede ser que muchos códigos no funcionen. Para averiguar si tenés la versión necesaria, fijate que en la pantalla de inicio NO diga Sony Entertainment Japan.





**ESTRATEGIA EXCLUSIVA**

*La guerra en el Pacífico*

Un nuevo teatro de operaciones se ha abierto. Ya no peleás más en los fríos y lluviosos escenarios europeos. Ya no más verte las caras con teutones de ojos azules y expresión asesina. No. Ahora es todo playas, palmeras, selvas húmedas, calor... e implacables japoneses que se pueden convertir en tu peor pesadilla...

MEDAL OF HONOR RISING SUN

*Por Adrián Carrión*

Si algo le faltaba a la mayor saga de acción ambientada en la Segunda Guerra Mundial que se haya hecho hasta ahora, era una original y a la vez esperada vuelta de tuerca. Las acciones que se llevaron a cabo en el Pacífico no podían estar ausentes en un Medal of Honor, más teniendo en cuenta que uno de los hechos a los que los yanquis le dan mayor envergadura (Pearl Harbor) y que significó la definitiva participación de Estados Unidos en la guerra, tuvo lugar justamente ahí.

Y Medal of Honor ha sabido representar esos escenarios con una fidelidad pocas veces vista. Verdaderos veteranos de la Segunda Guerra colaboraron con los programadores y diseñadores para que la acción, los combates, los lugares y hasta el más inadvertido objeto sean fieles representaciones de los originales.

Pero, claro: esto es un Medal of Honor, con todo lo que eso significa. Y Rising Sun está a la altura de sus predecesores en todo aspecto lo que, como bien te imaginarás, garantiza diversión y adrenalina en su más pura expresión.

Venite con nosotros... o, mejor dicho, con nuestro bravío corresponsal Adrián (el cual, para ser sinceros, necesitó de ciertos alicientes para mandarse de lleno a una guerra -léase "ovasotebajoelsueldopedazodemelón"-) y disfrutá de uno de los juegos de acción más grosos de todos los tiempos.




Medal of Honor: Rising Sun

## Misión 1
## Day Of Infamy

*Objetivos:*
*1 • Llegar hasta la cubierta.*
*2 • Apagar el fuego.*
*3 • Defender el California.*

*Objetivos Opcionales:*
*1 • Ayudar al mecánico.*
*2 • Salvar al tripulante.*

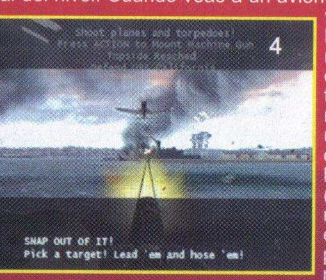
Ya de entrada, se pudrió todo. En este nivel el camino es muy lineal, así que es casi imposible que te trabes en algún lado (bah, no sé... por las dudas, no digo nada). Avanzá hasta que subas la primera escalera. Cuando llegues, vas a pasar por una puerta. Girá a la derecha y vas a encontrarte con un tipo que quiere cerrar la puerta mientras el fuego se sale por los costados (foto 1). Presioná ✖ en esa puerta para ayudarlo (Objetivo Opcional 1).

Seguí por el camino hasta que veas la explosión que viene desde el fondo del pasillo (muy real, por cierto). Justo en donde cayó tu compañero, vas a ver un matafuegos. Pisalo para agarrarlo, adelantate hacia el fuego y apagalo presionando **R1**. Apenas avances un poco más, vas a escuchar unos gritos provenientes de la primera puerta llena de fuego que cruzás. Usá el matafuegos para apagar esa llama y la otra que se encuentra adentro (Objetivo Opcional 2) y continuá apagando todo fuego que veas en tu camino (obviamente, tenés que volver al camino principal). Cuando veas al cocinero tratando de apagar el fuego con una sartén (no es para nada gracioso... no sé de qué te reís), quedate atrás de él para que te choree el matafuegos al grito de "¡Dame esa cosa!" (¡Give me that thing!). Él solito va a apagar los dos siguientes focos de fuego que están ahí. Vos, seguí tu camino. Salvá en el aparato resplandeciente que está cerca del fuego en la siguiente habitación (foto 2) y continuá hasta la última escalera.

Esta escena es muy corta, pero para mí representa lo que fue esa batalla. En la foto 3 podés ver sólo una muy pequeña parte de lo que realmente es esa escena. Fijate que se ve el avión kamikaze en el centro de la foto (está de costado) a punto de estrellarse contra el California (tu buque). Increíble...

Después de la etapa del flash, despertás mientras un tipo que ni conocés te da una ametralladora y te dice que es hora de ganarte tu paga. Obviamente, vos vas a mirar la metralletita que tenés en la mano y si mirás un poco más adelante vas a ver la torreta con balas ilimitadas que tenés enfrente y te decís a vos mismo: ¡Al carajo con todo! ¡¡Hora de derribar mosquitos!! Frente a la torreta, presioná ✖... y ya es toda tuya. Bajá la cantidad que quieras de aviones japoneses (foto 4): es indistinto ya que terminás igual el nivel después de dos minutos más o menos. Pero sí podés cambiar el final del nivel. Cuando veas a un avión que está volando a baja altura, quiere decir que te va a tirar con un torpedo; si te lo pone (sonó mal eso...), pasás el nivel pero volando por los aires; si lograste que no te pongan ninguno, no pasa nada y pasás el nivel igual (para mí, está mejor volar por los aires... je, je).




## Misión 2
## Pearl Harbor

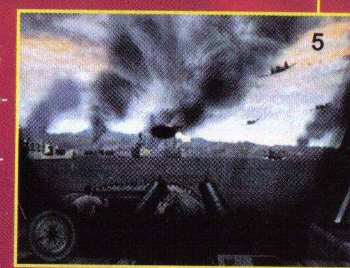
MEDAL OF HONOR RISING SUN

*Objetivos:*
*1 • Defender a la flota de buques.*
*2 • Escoltar al Nevada.*

*Objetivos Opcionales:*

1 • Derribar 20 aviones.
2 • Derribar 75 aviones.

Este nivel está porque los programadores sabían que te ibas a quedar re-colgado con la torreta del nivel anterior. Tu principal objetivo es derribar cuanto avión se te cruce (y creeme que son re molestos estos mosquitos). Cuando veas que te atacan de un lado, quiere decir que la mayoría te ataca desde ese mismo lado, así que girá y dales cachengue. Luego de un par de escenas, te van a venir como cincuenta de estos aviones. No dejes de disparar a todos los que aparezcan (no importa que no te quede energía; de todas formas, no podés hacer nada para cambiarlo; seguí dándole de cor-chazos a todo lo que vuela). El nivel se termina pronto (foto 5).




## Misión 3 Fall of The Philippines

*Objetivos:*
*1 • Encontrar a tu hermano.*
*2 • Reparar el tanque.*
*3 • Localizar el camión con explosivos que se perdió.*



*4 • Neutralizar el puesto de radio.*
*5 • Dar una señal a los soldados de demoliciones.*

*Objetivos Opcionales:*
*1 • Encontrar la foto de Shima.*
*2 • Encontrar al Buda de oro.*

Si ya jugaste a cualquier Medal of Honor, esta misión es sólo un entrenamiento para vos. Familiarizate con los movimientos y aprovechá para ajustar la sensibilidad de los *sticks* a tu gusto. Aprovechá que tenés un botón para las granadas y practicá un poco de puntería.
Si querés, derribá a los aviones que pasan por arriba del puente. Avanzá y vas a encontrar a tu hermano.
Obviando a todos los enemigos, tenés que ir hacia el edificio que está más a la izquierda de las edificaciones de la derecha y, detrás de las cajas, agarrar (presionando ✖) el engranaje para reparar el tanque (foto 6). Una vez que tengas el engranaje, pulsá ✖ en el lado izquierdo del tanque para repararlo.

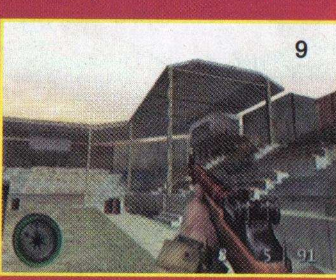




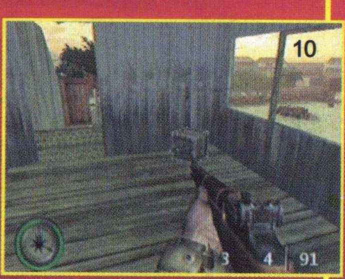


Después, lo que sigue es cubrir al tanque de posibles ataques enemigos. Si jugás en modo normal, te vas a dar cuenta de que no es necesario defender al tanque. Es más, en muchas ocasiones, es el tanque el que te defiende a vos. Vas a ir avanzando por un largo camino, pero es imposible que te pierdas: sólo seguí al tanque.
Cuando el sendero termine, vas a tener que avanzar solo hasta el otro lado de la montaña de escombros. Seguramente, el camino es más largo de lo que parece.
Volvé todo el recorrido hasta la casa de madera (en el camino van a venir seis o siete enemigos nada más). Antes de llegar, vas a ver un tanque que te está esperando (foto 7). Lo que tenés que hacer es tirarle granadas (con **L2**) para que caigan justo encima de él (hacelo por detrás de alguna verja para que no te dispare) porque, así, explotan al toque. Cuando termines con él, avanzá por la puerta que se abrió en la casa de madera, avanzá y, detrás de la escalera, vas a a poder salvar.
Subí hasta el primer piso y matá a los tres Snipers (o francotiradores... que es más largo de escribir... y no ando con mucho tiempo) que están enfrente así después no te joden. Si querés, sobre la derecha, luego de un rato, van a aparecer los soldados que antes estaban abajo (corrieron por los disparos). Bajá y seguí por la calle, lanzale unos pastelitos (léase "granadas") al de la ametralladora en la derecha y usala para achurar a todo bicho que se te acerque. Cuando llegues a la puerta del estadio de baseball (ni siquiera te vas a dar cuenta de que es un estadio porque no vas a ver nada que te indique que es un estadio y que ahí se juega baseball... pero vos creeme: lo es) (foto 8), vas a ver dos zanjas a los costados: entrá por cualquiera de ellas y, cuando salgas del otro lado, ya vas a estar dentro del estadio (fijate que, antes de salir, vas a ver algunas rejillas por las cuales, si saltás, vas a poder ver el lugar al que vas a salir y con quiénes te vas a encontrar). Apenas salgas, matá a los que se presenten a saludarte y, sin avanzar más, apuntá a la construcción que está más a la izquierda de las dos que aparecen. En el medio de esa construcción, vas a ver una mancha negra. Aunque no lo creas, es un soldado con una potente ametralladora. Solución: pelá el rifle, hacé zoom con el **L1** y dispará a discreción sobre la mancha negra para que se convierta en una mancha roja, je (no esperes hacer un Head Shot por razones obvias). Después de pasar el peligro más groso de esta sección, subí a la construcción de la derecha (foto 9) y matá al guardia que está adentro para cumplir, así, con el objetivo 4. Sin moverte de donde estás, podés cumplir con el Objetivo Opcional 1: girá en el lugar y vas a ver una pequeña cajita en el piso (foto 10). Rompela con **R3** para ahorrar balas y vas a encontrar la foto de Shima.




Si querés divertirte un rato haciendo explosiones y bajando ponjas a cuatro manos, andá a la ametralladora que antes habías deshabilitado de lejos gracias a tu rifle.
Mientras estés entreteniéndote con la ametralladora, mirá hacia la derecha. Aparte de ver dos soldaditos tímidos y contentos porque tu ametralladora no llega para matarlos (bajalos con el rifle M1 Garand o con lo que quieras), vas a ver un container color gris. Tu próximo destino se encuentra detrás de él.
Antes de llegar ahí, prepará tu Thompson para eliminar a tres ponjas que, de arrebato, te quieren liquidar. Detrás de los cadáveres que dejaste tenés la entrada a la salida del estadio, o sea, a las alcanta-rillas nuevamente.
Cuando quieras salir de las alcantarillas, hay un soldadín a la izquierda mirando a cualquier lado: fabricale otra oreja y seguí. Antes de salir de esta sección (en la parte en la que tenés que pasar por debajo de la pared), podés ver una caja grande de color gris. Rompela y va a aparecer otra









caja más chica; rompé esa y va a aparecer otra, más chica todavía; rompela y va a aparecer una estatua de Buda: recogela (Objetivo Opcional 2). Salí por debajo de la pared y encará para la casa de la derecha (si querés, recogé las municiones detrás de donde saliste, matá enemigos, etcétera, etcétera...). Una vez dentro, subí por las escaleras, matá al chaboncito que aparece y seguí por la única puerta abierta para llegar a la terraza. Ahí arriba, agarrá la ametralladora y reventalos a todos, incluyendo al tanque. Es importante que los mates todos, especialmente al tanque (con la ametralladora es muy fácil) porque, sinó, la puerta no se va a abrir y te vas a trabar con el juego. Por último, bajá, pasá por la puerta de rejas que se acaba de abrir, dirigite hacia la iglesia (foto 11) y subí por las escalera hasta la cima de la torre. La última de las tres cuerdas se puede accionar: accionala (para, así, cumplir con el objetivo 5 de esta misión) y pasá por detrás de la iglesia para eliminar un par de ponjas más (sólo para la estadística). No te olvides salvar en la iglesia, cerca del altar. Subite al camión que está a la izquierda de la iglesia (presioná ✖). Sacá la Thompson y preparate para dispararle a todo lo que se mueva. Cuando venga el tanque, arrojale algunas granadas (tratá de que caigan justo encima del aparato para que la explosión sea instantánea y así evitar calcular cuándo va a explotar). Cuando tengas que eliminar a los ponjitas que te siguen, fijate primero si no hay algún barril cerca para reventar... podrías matar tres con un disparo, ¿no te parece? Y, sinó, arrojales granadas.




## Misión 4 Midnight Raid on Guadalcanal

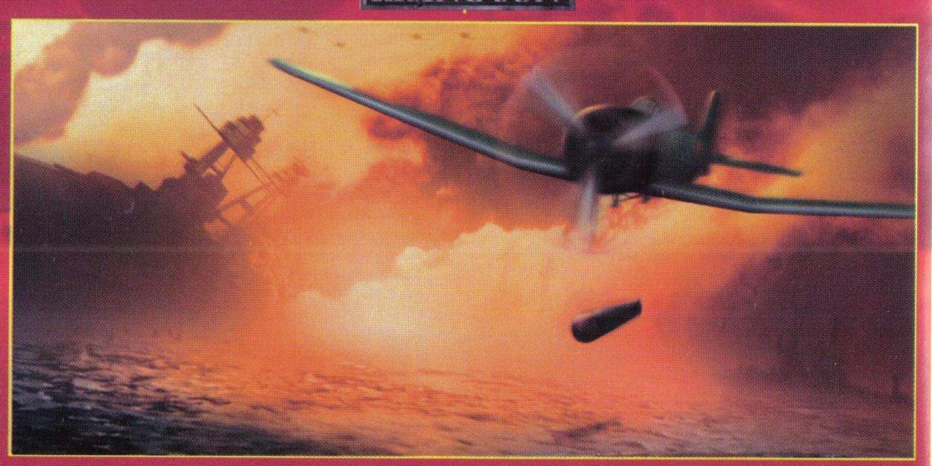
*Objetivos:*

*1 • Alcanzar el área de desembarco.*
*2 • Inciar el avance.*
*3 • Destruir los depósitos de armamento.*
*4 • Limpiar los depósitos.*

*Objetivos Opcionales:*

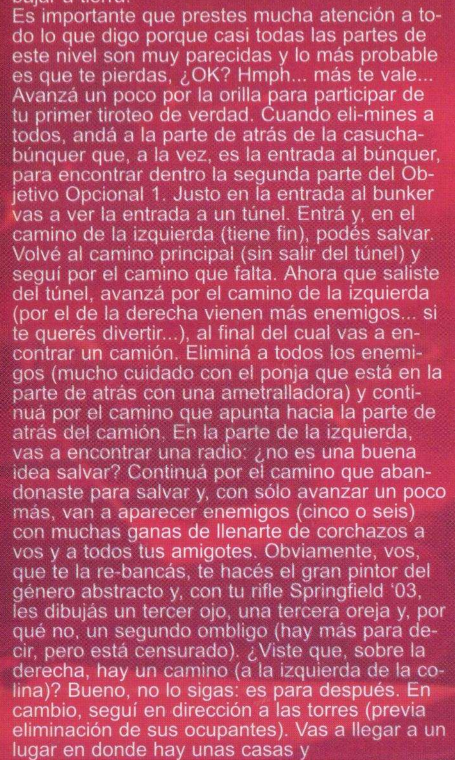
*1 • Encontrar los documentos de inteligencia enemigos (5).*
*2 • Destruir el generador.*

Comenzás en el río con un Springfield '03 en la mano. Los primeros enemigos vienen por la derecha. Más adelante, aparecen más por la izquierda y, casi al toque que los ves a estos últimos, te van a atacar por la derecha. Tené cuidado porque, esta vez, te vas a acercar mucho hacia esa orilla. Apurate y presioná ✖ para bajar del bote e ir a pie (los demás se van; no te preocupes porque los alcanzás más adelante). Avanzá por el último camino existente, matando asiáticos, hasta llegar al campamento. En la casita-bunker del medio tenés los primeros papeles de inteligencia requeridos en el primer Objetivo Opcional de la misión (foto 12). Luego de

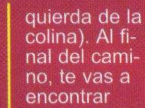




matar a todos, subí al bote otra vez. En el tramo siguiente, van a aparecer Snipers desde los costados. Son muy difíciles de ver (hay dos en los árboles de arriba) pero, igual, mucha energía no te van a sacar (si es que te pegan). Al que sí le van a pegar es a tu compañero a quien, además de la mala leche que tiene, se lo va a lastrar un caimán... je, je, je. Luego de esto, vas a alcanzar la orilla del río y vas a bajar a tierra.

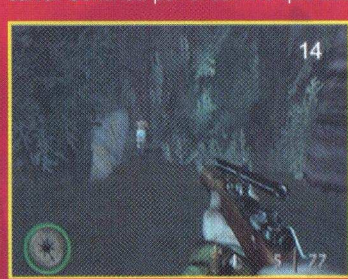


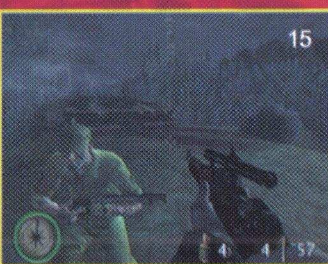
Es importante que prestes mucha atención a todo lo que digo porque casi todas las partes de este nivel son muy parecidas y lo más probable es que te pierdas, ¿OK? Hmph... más te vale... Avanzá un poco por la orilla para participar de tu primer tiroteo de verdad. Cuando eli-mines a todos, andá a la parte de atrás de la casucha-búnquer que, a la vez, es la entrada al búnquer, para encontrar dentro la segunda parte del Objetivo Opcional 1. Justo en la entrada al bunker vas a ver la entrada a un túnel. Entrá y, en el camino de la izquierda (tiene fin), podés salvar. Volvé al camino principal (sin salir del túnel) y seguí por el camino que falta. Ahora que saliste del túnel, avanzá por el camino de la izquierda (por el de la derecha vienen más enemigos... si te querés divertir...), al final del cual vas a encontrar un camión. Eliminá a todos los enemigos (mucho cuidado con el ponja que está en la parte de atrás con una ametralladora) y continuá por el camino que apunta hacia la parte de atrás del camión. En la parte de la izquierda, vas a encontrar una radio: ¿no es una buena idea salvar? Continuá por el camino que abandonaste para salvar y, con sólo avanzar un poco más, van a aparecer enemigos (cinco o seis) con muchas ganas de llenarte de corchazos a vos y a todos tus amigotes. Obviamente, vos, que te la re-bancás, te hacés el gran pintor del género abstracto y, con tu rifle Springfield '03, les dibujás un tercer ojo, una tercera oreja y, por qué no, un segundo ombligo (hay más para decir, pero está censurado). ¿Viste que, sobre la derecha, hay un camino (a la izquierda de la colina)? Bueno, no lo sigas: es para después. En cambio, seguí en dirección a las torres (previa eliminación de sus ocupantes). Vas a llegar a un lugar en donde hay unas casas y un tractor. En la casa de la izquierda vas a encontrar la tercera parte de los documentos (Objetivo Opcional 1). Con los documentos encima y con todos los ponjas eliminados, es el momento de seguir por el camino que te prohibí antes (a la izquierda de la colina). Al final del camino, te vas a encontrar con lo que parece un depósito de algo (foto 13).






Si bien no es el de armas, matá de todas formas a todos y seguí por el camino que está en el otro extremo del lugar. Siguiendo por ahí, vas a llegar hasta el comienzo de un nuevo túnel. Pasá por él y eliminá a todos. Dentro de la casucha no hay ningún documento, sólo energía y balas (evitá la lucha cuerpo a cuerpo porque salís perdiendo). Ahora, andá por el lado derecho de la casa (acordate de esta casa porque vas a tener que volver) y vas a ver a un rehén. Liberalo matando a los ponjas y él solito va a agarrar un machete y te va a abrir un nuevo camino (foto 14). Seguí por el mismo camino y, en ese tramo, vas a encontrar otra radio en una cueva: salvá. Continuá por el camino que abandonaste y, al final, metete en la cueva subterránea. Cuando salgas del túnel, vas a encontrar dos caminos uno a la izquierda y otro a la derecha. Si vas por el de la izquierda, estás volviendo y te vas a perder. En cambio, si seguís por el de la derecha, todo va a estar bien. Avanzando un pequeño tramo, te vas a encontrar con otro búnker (foto 15), pero con mucha menos resistencia que de costumbre. Matalos a todos, agarrá la tercera parte de los documentos (Objetivo Opcional 1), volvé al camino y metete



en la siguiente cueva subterránea.
Al salir, vas a tener que matar a algunos "ponjinhios" atrevidos: con el mejor de los gustos, aceptás el reto y finalizás con el asunto. A la izquierda de la torre, tenés una especie de galpón con un aparato dentro (foto 16). Disparale y hacelo volar por los aires (Objetivo Opcional 2). A la izquierda del galpón con el generador está el camino que te permite continuar.




Vas a llegar a una casita: entrá, eliminá a todos los ponjas de todas las habitaciones, subí al primer piso y, en la habitación que está más a la izquierda, vas a encontrar el último de los documentos para completar el Objetivo Opcional 1.




Andá a la habitación que falta y, por último, bajá por la escalera que falta (que no es por la que subiste, sino que está más a la derecha).

Matá a quien se te presente y salí por el otro lado de la casa. Avanzá hasta llegar al depósito de armas, matá a todos (es muy fácil, ya que están muy dispersos y podés encargarte de ellos por separado), aga-rrá el arma antiaérea (foto 17) y reventá todo (inclusive al tanque). No te olvides de destruir las cajas negras que tenés a tu derecha porque es uno de los objetivos de la misión.
Luego de que termines con todo, avanzá por el nuevo camino que se abrió sobre la izquierda, salvá en la cueva y avanzá hacia tu última batalla. Agarrá la ametralladora y acribillalos a todos (tené cuidado con las granadas). Después de un rato de diversión, pasarás la misión y aprenderás la lección... ¿Qué lección? Y yo qué se... me gustó porque rimaba.

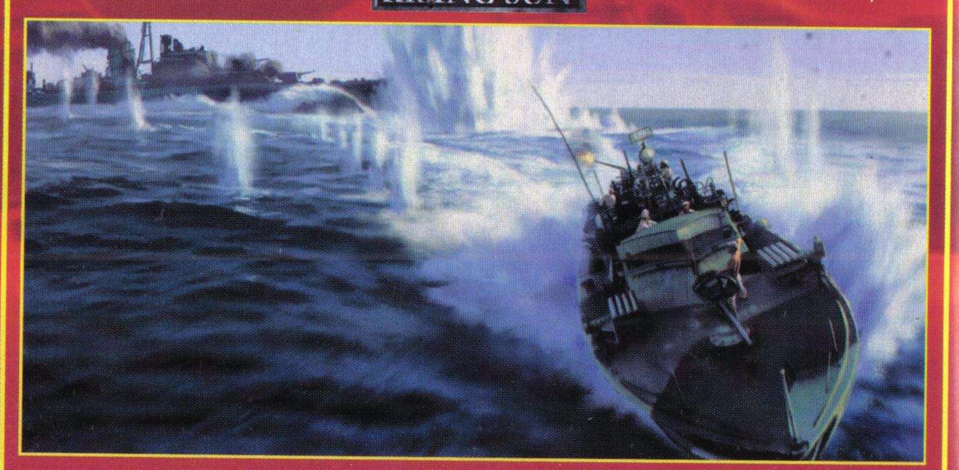
## Misión 5
## Pistol Pete Showdown

*Objetivos:*
*1 • Localizar a la patrulla perdida.*
*2 • Encontrar y destruir la Pistol Pete.*
*3 • Rescatar a la patrulla perdida.*
*4 • Escoltar a Harrison hasta la Pistol Pete.*
*5 • Encontrarte con Martin Clemens.*

*Objetivos Opcionales:*
*1 • Limpiar el sitio con el Storm Pack Howitzer.*
*2 • Salvar a Harrison.*

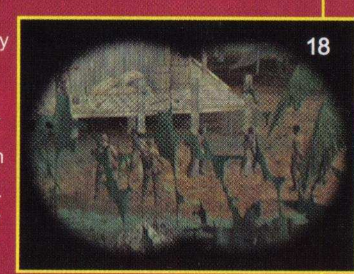
No importa qué camino tomes o qué hagas, tarde o temprano vas a llegar a a donde está un japonés con una ametralladora: matalo y usala para salvar a los tres chaboncitos con bermuda blanca. Después de hablar con su líder, seguilo hasta un pasadizo secreto, avanzá un poco

MEDAL OF HONOR RISING SUN

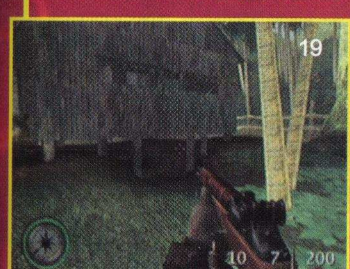


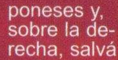
Medal of Honor: Rising Sun

y vas a ver a un nativo con cara de malo. Seguí de largo y vas a encontrar una radio (es obvio que tenés que salvar). Avanzá por el camino que obstruía el tipejo con cara de malo y vas a escuchar a Clemens que te dice que lo sigas otra vez. Presioná ✖ en él para poder ver con los binoculares y fijate en dónde están todos (prisioneros y enemigos) (foto 18) y matalos a todos. Tratá de disparar desde la colina en la que estás porque es más fácil y te asegurás de que no te hagan daño.




Cuando todo termine, liberá a los rehenes presionando ✖ en su espalda, andá a la parte posterior del edificio que está detrás de los rehenes, agachate y avanzá por debajo del edificio para encontrar el machete (foto 19). Avanzá por donde las bombas cayeron, matá a los tres soldaditos que aparecen y seguí por la izquierda. En una parte que parece que tiene arbustos nada más, presioná ✖ para abrirte un nuevo camino (por si no te diste cuenta, usaste el machete que agarraste recién). Seguí por el camino y reventá más arbustos (te vas a dar cuenta que los podés romper porque son más oscuros que los demás) con el machete hasta ver un mortero y algunos soldados: ma-talos a todos y presioná ✖ en el mortero (el famoso Howitzer) (foto 20) para usarlo. Tirale bombuchas a todo lo que se mueva y al tanque tirale unas tres para que se le bajen los humos (Objetivo Opcional 1). Ahora, bajá por la colina en la que estás y seguí por el camino de la izquierda. Eliminá a la ametralladora y depués a la gente que se encuentra enfrente (cómo estoy con las rimas...). Cruzando el puente, de repente, aparece gente que viene del lado del sol naciente (o sea, desde la derecha... pero me cagaría la rima). Agarrá la ametralladora y a los pobres tipejos del otro continente, demostrales lo que es una muerte inminente (¿bien resumido?: 4 japón venir derecha, tú matar con ametralladora). Avanzá por donde vinieron los ja-



poneses y, sobre la derecha, salvá. Continuá por el camino principal hasta que lo encuentres de nuevo a Martin Clemens. Cruzá el río y avanzá hasta encontrarte con Clemens otra vez (si fuiste por el camino de la derecha en la subida, regresá porque no llegás a ningún lado). Él te va a llevar hasta una cueva. Avanzá por esa cueva matando algunos soldaditos hasta llegar al famoso Pistol Pete (lo que en criollo sería Pepe Pistola). Mientras Harrison pone las cargas explosivas, vos salvá en la entrada de la izquierda. Luego, acercate al detonador y accionalo. Apenas se destruya el primer Pistol Pete, se va a abrir una puerta a la izquierda. Avanzá por este nuevo camino y pasá por la vías sin tirarte (foto 21). Continuá tu camino hacia afuera, matá a todos desde lejos, cruzá el puente colgante y subí por las escaleras. En el siguiente tramo hay una ametralladora en poder de los ponjas: apuntá con tu rifle y hacé cabecear al asiático pero no muevas la mira, porque tres o cuatro ponjas más van a querer utilizar la vacante que dejó el soldadito irrespetuoso. Si dejaste la mira como te dije, apenas se acomode el ponjillo, dibujale el tercer ojo al toque y esperá por el próximo. Tirá una granada dentro del búnquer para que se abra la puerta y puedas pasar. Matá a todos los que estén dentro y vigilá la puerta que está detrás del segundo Pistol Pete porque, apenas explote, van a aparecer algunos individuos un poco enfurecidos. Avanzá por el nuevo camino que se abrió y seguí todo el recorrido obligando a quien se te cruce a cabecear todos tus corchazos como si fuera año nuevo.







Ahora, vas a llegar al último Pistol Pete. Cubrí a Harrison para que haga lo suyo hasta que explote. Tenés todos los objetivos cumplidos, pero te falta el Objetivo Opcional 2 para el cual tenés que evitar que Harrison muera. Cuando salgas, Harrison va a co-





22

rrer hacia el medio del puente colgante para plantar la bomba y resulta herido. Para completar este Objetivo Opcional, sólo presioná ✖ en la espalda de Harrison y ya está (foto 22). Cuando estés del otro lado y el puente ya haya explotado, en unos segundos más vas a pasar el nivel.

## Misión 6 Singapore Sling

*Objetivos:*

*1 • Encontrarte con Tanaka.*
*2 • Emboscar al auto de Kandler.*
*3 • Robar el uniforme de Kandler.*
*4 • Llegar al hotel.*
*5 • Infiltrarte con los capos enemigos.*
*6 • Conseguir la cinta de video.*
*7 • Escapar del hotel.*

*Objetivos Opcionales:*

*1 • Rescatar a los prisioneros de guerra.*
*2 • Conseguir evidencia adicional.*

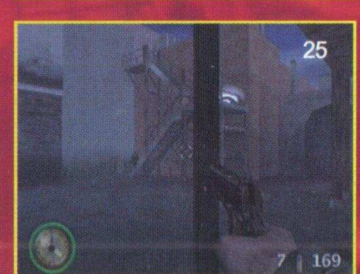
Para este nivel, tenés un arma con silenciador muy poderosa pero muy lenta a la hora de recargar: usala con inteligencia. Avanzá eliminando ponjas hasta que encuentres la puerta de salida del muelle. Lo vas a ver a Tanaka. Subite al coso ese (yo qué sé cómo se llama... pero es uno de esos taxis con tracción a sangre muy conocidos en Japón). Tarde o temprano te va a atropellar. Lo único que tenés que hacer (no te mandes cualquiera porque te perdés) es seguir todo derecho hasta las puertas del hotel. A la izquierda hay un barsucho: acercate para que salga un chaboncito y matalo. Se va a pudrir todo y Tanaka, cagado en las patas, se va a ir diciéndote que se encuentran en el hotel. En la puerta del bar hay una radio: es mejor que salves. Avanzá por la otra puerta que ahora se abrió y seguí por la calle (si te caiste en la zanja, agachate con ■ y salí por una de las puertas). Cuando sigas el camino, vas a llegar a la bifurcación que se ve en la foto 23. Sí, el camino correcto es el de la izquierda. Seguí por ahí hasta que el camino se termine.

Pasá por la puerta que hay a la izquierda y subí por las escaleras para, arriba, ver un cuartito en el que hay dos oficiales con un PDG (los yanquis les dicen POW por *Prisoners of War*, pero yo les digo PDG por *Prisioneros de Guerra*). No les dispares desde afuera porque no le vas a hacer ningún daño. Lo mejor es entrar y acribillarlos (éste es el primer PDG de un total de tres que tenés que rescatar para el Objetivo Opcional 1).


23

Ya habrás visto las escaleras que están del lado de afuera de la habitación. Bajá por ellas y salí por la única puerta que está abierta. En la calle, girá a la derecha y, si querés, cuando veas sobre la derecha, justo cuando aparece la siguiente calle, el cartel que dice "*Eating House*" (foto 24), mandate por ahí y matá a todos. Pero el camino por el que tenés que ir para continuar el juego es el de la izquierda para, después, volver a girar a la izquierda hasta que salga un chabón amistoso por la puerta y te diga que lo sigas. Luego de que te cuente quién es, seguilo por todos lados y, si querés, matá algunos Axis (por "eje" en inglés... así como estaban los Aliados - EE.UU., Inglaterra, Francia y demás-, está también el Eje -Alemania, Italia y, por supuesto, Japón). De todas formas, vas a llegar a otro lugar (afuera) donde Bromley te va a dar algunas indicaciones.


24

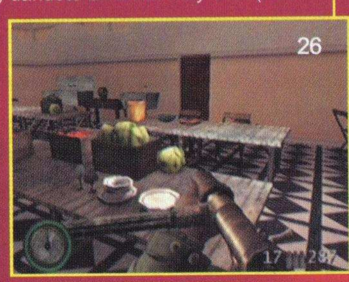

25

Seguilo y parate en el lugar que muestra la foto 25. Presioná ✖ para que el auto vuelque, choreate el uniforme del oficial y subí las escaleras. Salvá y seguí yendo por las terrazas. Luego de pasar por la más baja, en la siguiente vas a encontrarte con otro PDG al que tenés que rescatar. Saltá hacia la terraza más baja y trepá por las cajas para subir a una terraza más alta. Luego, bajá por la pequeña escalera, matá a los oficiales y rescatá al último prisionero (Objetivo Opcional 1). Bajá las escaleras para encontrarte con Tanaka, quien te va a llevar hasta el hotel (más te vale que te portes bien...). Cuando bajes (nadie te va a hacer daño... don't worry), seguí el tipo de blanco hasta arriba y pasá por la única puerta del primer piso.

MEDAL OF HONOR RISING SUN



Escuchá todo el chamuyo y, de la nada, el tipo al que le robaste el traje aparece denunciándote. Al toque, aparece Bromley y te ayuda (de buenazo que es) dándote un arma muy cool (una Sten MK 2). Vos aprovechá la confusión para llevarte la cinta de video del escritorio (la Slide Reel). Bajá (obviamente, matando a todos) y entrá por la puerta de la derecha (ojo que está un poco escondida) hasta llegar a la cocina. Ahí vas a ver algo de evidencia adicional en una mesa (foto 26). Agarrala y dirigite hacia la siguiente habitación para encontrar una radio y, en la siguiente, más evidencia adicional sobre el mostrador. En la habitación de la derecha (ya en el pasillo) hay más evidencia adicional encima de una silla (foto 27) (Objetivo Opcional 2), y salí por el balcón para terminar el nivel.


26


27

¿Cómo? ¿Se terminó? No, nada que ver. Lo que sí se nos acabó es el espacio (y el tiempo... ¿mencioné ya que estaba a las corridas?). Igual, no desesperes: con lo que te explicamos hasta ahora, tenés Medal of Honor de sobra hasta la próxima Club Play. Nos vemos.

*club play*










VENTAS POR
MAYOR Y MENOR
A TODO EL PAIS







ALL




PS2



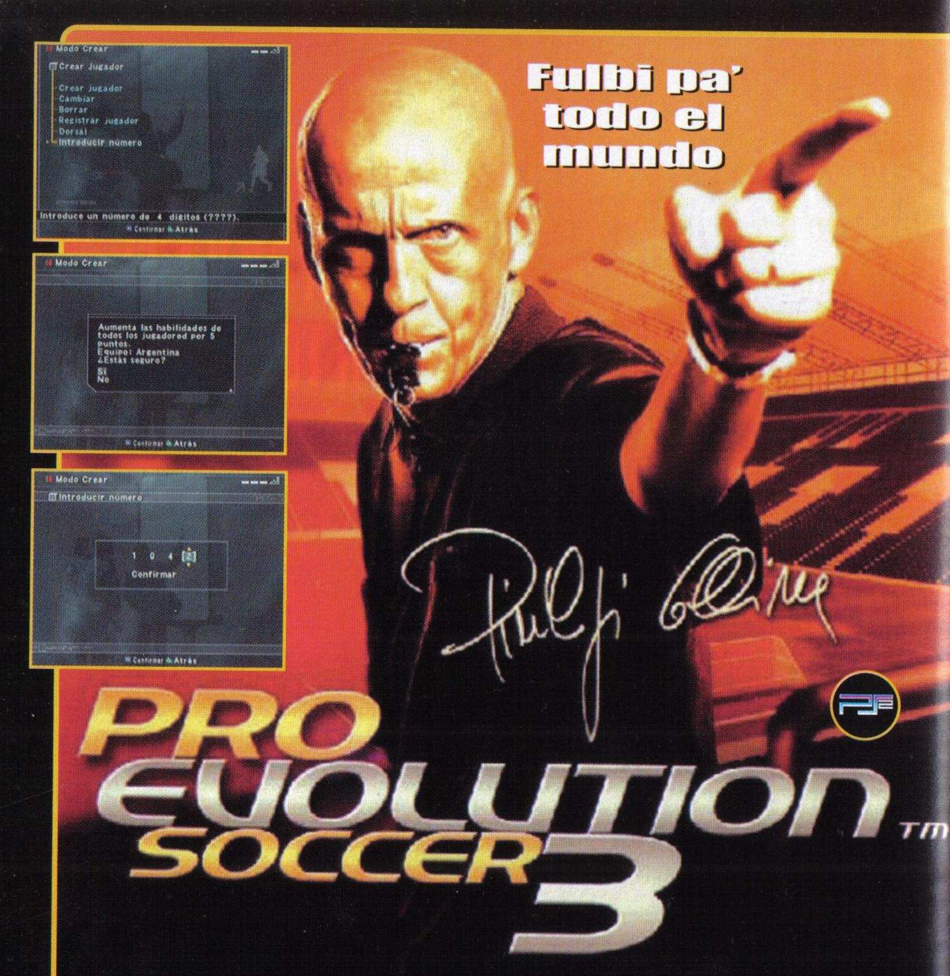

PRESUPUESTOS
SIN CARGO

PROVEEDOR DE
DISNEY CHANNEL

GAME BOY ADVANCE

WWW.POWERALL.COM.AR - E-mail: contacto@powerall.com.ar

AV. RIVADAVIA 2988 - CAPITAL FEDERAL (FTE. A PLAZA ONCE) - TEL: 4865-8178




Si tuviste que esperar días y días para conseguir la versión occidental porque no entendés un soto de japonés, mientras te mordías los codos de la envidia al ver a otros flacos disfrutando del Winning Eleven 7, seguro que tu recompensa fue mayúscula cuando por fin pudiste poner tus garfios sobre el Pro Evolution Soccer 3. Y, encima, nosotros venimos y te damos estas passwords. Que las disfrutes.

**Habilidades Extra:** Entrá en la opción Enter Code que se encuentra en Edit Mode e ingresá cualquiera de las siguientes passwords para darle cinco puntos extras de habilidad a cada jugador del equipo seleccionado.

| | | | |
|---|---|---|---|
| 1042 Argentina | 1056 Argentina Clásica | 1003 Croacia | 1010 Grecia |
| 1055 Australia | 1057 Brasil Clásico | 1004 República Checa | 1011 Hungría |
| 1000 Austria | 1058 Inglaterra Clásica | 1005 Dinamarca | 1051 Irán |
| 1001 Bélgica | 1059 Francia Clásica | 1046 Ecuador | 1012 Irlanda |
| 1043 Brasil | 1060 Alemania Clásica | 1032 Egipto | 1013 Italia |
| 1002 Bulgaria | 1061 Italia Clásica | 1006 Inglaterra | 1039 Jamaica |
| 1031 Camerún | 1062 Holanda Clásica | 1007 Finlandia | 1052 Japón |
| 1044 Chile | 1045 Colombia | 1008 Francia | |
| 1050 China | 1038 Costa Rica | 1009 Alemania | |




## DE PESCA

Hoy en día hay videojuegos para todos los gustos. Incluso los fans de la pesca tienen su rinconcito reservado con juegos como este Bass Landing. Si ya te pescaste hasta a las mismas lombrices, entonces seguro que vas a disfrutar estos dos trucos que te damos...

**Liberar una carnada:** Presioná ✖+●.

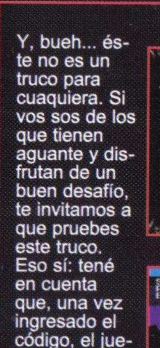
**Pesca perfecta:** Estos datos te van a ayudar a que experimentes la pesca en este Bass Landing de la manera más real posible. Ideal para los amantes de este deporte. Andá al modo Fishing y ajustá las siguientes opciones...

*Lago: Lunker Lake.*
*Presión: Ninguna.*
*Temporada: 4Mid-6Mid (abril-junio) u 8Mid-10Mid (agosto-octubre).*
*Clima de ayer: Nublado / Soleado.*
*Clima de hoy: Nublado / Soleado.*
*Dirección del viento: Este.*
*Velocidad del viento: 0.0 a 1.0*
*Temperatura del agua: 60 - 70 grados (farenheit, por supuesto).*
*Calidad del agua: Clara.*
*Hora de inicio: 6:00 a 8:00 p.m.*
*Tiempo extendido: Ninguno.*
*Mejores carnadas: Spinnerbait y Popper. Los peces suelen esconderse entre la vegetación.*




# Castlevania Chronicles

## ¿Te la bancás?



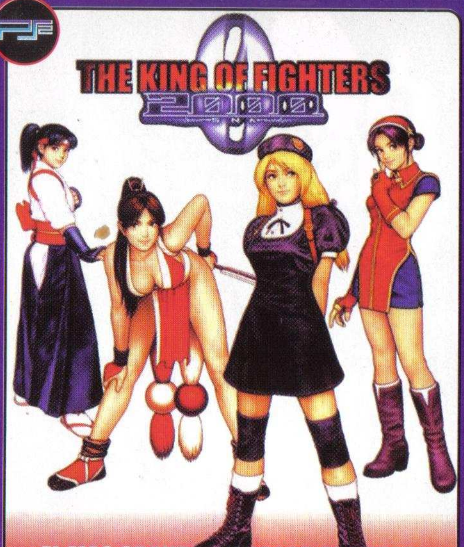
Y, bueh... éste no es un truco para cuaquiera. Si vos sos de los que tienen aguante y disfrutan de un buen desafío, te invitamos a que pruebes este truco. Eso sí: tené en cuenta que, una vez ingresado el código, el juego va a ser mucho más difícil de superar. Suerte.








**Comenzar con menos energía:** Ingresá la palabra **NOMIS...** (así, con los puntos suspensivos incluidos) como si fuera tu nombre para comenzar el juego con mucha menos energía de lo normal.




## EL MAS GRANDE ENTRE LOS GRANDES

Decir que The King of Fighters es la saga más exitosa de juegos de lucha de todos los tiempos puede ser un tanto arriesgado. Sin embargo, muchos estamos casi seguros de que es así. Y es por eso que este The King of Fighters 2000 resultó un juego tan ansiosamente esperado. Porque se trata, ni más ni menos, que del debut de la saga en la PS2. ¿Te lo compraste? ¿Andabas necesitando trucos? Acá los tenés...

**Habilitar el Boss final Zero:** Para habilitar a este personaje, primero tenés que habilitar a los Strikers ocultos. Estos son Heavy D, Lucky, Brian, Orochi Iori, Orochi Leon, Krauser, Mr. Big, Heidern, Orochi y Krizalid. Luego, en la pantalla de Order Select, presioná ↑+●. Tené en cuenta que solamente vas a poder usar a Zero en los modos Vs. y Practice.

**Habilitar Intro King of Fighters '94:** Conseguí un tiempo de juego de 10 horas.

**Habilitar Intro King of Fighters '95:** En el modo Practice, hacé un combo de 30 golpes con cualquier personaje.



**Habilitar Intro King of Fighters '96:** En el modo Practice, usando a cualquier personaje, ajustá la opción de Life Recovery del rival a Quick y, durante la lucha, hacé que la salud del oponente llegue a cero.

**Habilitar Intro King of Fighters '97:** Terminá el modo Single Play con un puntaje de habilidad igual o superior a los 200 puntos.

**Habilitar Intro King of Fighters '98:** Terminá el modo Team Play con un puntaje de habilidad igual o superior a los 300 puntos.

**Habilitar Intro King of Fighters '99:** Ajustá el nivel de dificultad en 8 (Expert) y terminá el juego en el modo Team Play o en el modo Single Play.




## Personajes ocultos

El regreso de Crash era uno de los eventos más esperados por todos los fans de los videojuegos. Y la gente de Sony Computer Entertainment America tuvo la brillante idea de realizar la segunda parte de uno de los títulos más recordados y exitosos de nuestro adorado Bandicoot: nada menos que el Crash Team Racing. Claro que este Crash Nitro Kart tiene, por supuesto, sus propios elementos que lo hacen único. Por ejemplo, estos trucos para habilitar varios personajes ocultos...

**Habilitar a Dingodile:** Terminá la Red Gem Cup o Copa de la Gema Roja.

**Habilitar al Crash trucho:** En el modo Adventure y jugando para el Evil Team, hacé cincuenta boosts consecutivos en cualquier pista.

**Habilitar a N. Tropy:** Derrotá a todos los fantasmas de N. Tropy en el modo Time Trial.

**Habilitar a Polar:** Terminá la Blue Gem Cup o Copa de la Gema Azul.

**Habilitar a Pura:** En el modo Adventure y jugando para el Bandicoot Team, hacé cincuenta boosts consecutivos en cualquier pista.

**Habilitar a Zam:** Terminá la Purple Gem Cup o Copa de la Gema Púrpura.

**Habilitar a Zem:** Terminá la Green Gem Cup o Copa de la Gema Verde.

# Syphon Filter
## Omega Strain

### Un grande regresa

**Meses y meses esperaste este momento. Y tanta paciencia está a punto de ser recompensada. La cuarta parte de la saga de Syphon Filter está casi entre nosotros. Nuevos movimientos, decenas de armas, niveles intrincados y, por primera vez, la posibilidad de jugar online... Esta va a ser una experiencia que ningún fan de la serie va a olvidar fácilmente.**

Cuando realizamos el informe de la E3 en números pasados (en las Club Play #10 y #11, para ser más exactos), te dijimos que estés atento porque íbamos a darte más info sobre el nuevo Syphon Filter apenas estuviera disponible. Y cumplimos.

Syphon Filter: Omega Strain (o SF4, para abreviar), es nada menos que el debut en la PlayStation 2 de una de las sagas más importantes que los videojuegos nos han dado en los últimos años. De ser un juego al que nadie conocía y, para colmo, con un nombre un tanto estrafalario, Syphon Filter se convirtió casi en un abrir y cerrar de ojos en una de las licencias más exitosas de la PlayStation. Vendió y vendió copias sn parar durante todo 1999, su año de mayor furor. Y esto se repitió con los títulos subsiguientes, los SF2 y 3, ganando de esta manera una gran reputación y una enorme cantidad de fieles seguidores en todo el mundo. Tanto fue así, que mucha gente prefería jugar con los Syphon Filter que con el propio Metal Gear Solid. ¿Exagerado? No tanto. El hecho es que el éxito de la saga fue tan soberbio que Sony Computer Entertainment America no dudó un segundo en encargarle a la empresa Sony Bend (que antes solía llamarse Eidetic) el desarrollo del juego que significaría no sólo la cuarta parte de la serie, sino también el debut de Gabe Logan en la PlayStation 2... Perdón... ¿Gabe Logan dije? Ups...



#### Esta vez, sos vos

Una de las principales diferencias que este nuevo Syphon Filter mantiene con sus hermanos mayores es que, justamente, Gabriel Logan no es el protagonista. Entonces, ¿quién corcho es el capanga de la historia? Bueh... eso lo decidís vos mismo. Porque Omega Strain no tiene un protagonista definido, sino que te otorga a vos la posibilidad de crear a tu entero gusto al personaje que quieras para poder adentrarte en la atrapante historia que Omega Strain te propone. ¿Si Gabe y los otros aparecen en el juego? En un principio se aseguró que sí, tal como lo dijimos en el mencionado informe de la E3. Pero ahora parece ser que la gente de Sony Bend no está muy convencida al respecto y ha decidido dejar un manto de duda sobre si los personajes ya conocidos por los fans de la saga van a estar presentes o no, ya sea como personajes jugables o como meros espectadores de la acción. Habrá que esperar para averiguarlo.



*¡Tomá, guacho! ¡Por querer arruinarme mi modelito exclusivo!*



*Detallados, con un alto nivel gráficos y repletos de elementos, los escenarios de este juego son una delicia para los ojos.*



*En este Syphon Filter, el que desenfunda más rápido, gana.*



*¿Así que te gusta francotirotear? Yo te viá' dar..*

#### De a muchos es mejor

La otra gran diferencia que Omega Strain trae bajo la manga es que se trata de un título que te permite jugar tanto en modo Single Player como en modo Multiplayer. Sí: esta nueva aventura trae soporte tanto para banda ancha como para dial-up. Pero si no sos uno de los afortunados (pocos, para ser sinceros) que pueden jugar online en Argentina con una PlayStation 2, no te preocupes. Omega Strain trae también un modo Single Player al cual Sony Bend le ha dado la misma importancia que al modo Multiplayer, ya que ambos modos comparten los mismos niveles.

Esto te da una gran variedad de opciones que muchos juegos con ambos modos no traen, ya que te permite recorrer y terminar un nivel usando distintas estrategias según el modo en el que estés jugando. Por ejemplo, si te encontrás frente a una escalera que acaban de volar en pedazos y vos debés alcanzar la puerta de arriba para poder continuar, en el modo Single Player vas a tener que buscar un camino alternativo. Sin embargo, en el modo Multiplayer, si vos y un compañero llegan a la misma situación, uno puede ayudar al otro para que alcance la puerta y, una vez arriba, el otro puede ayudar al primero a subir y continuar así con la misión. Una opción copada e interesante.

#### Mucho trabajo en equipo

Omega Strain trae asimismo algunas novedades con respecto al modo de juego. El estilo que debés adoptar para ir avanzando en las misiones es lo que se conoce como Strategic Squad-Based Tactics. ¿Qué significa esto? Que, al mando de un escuadrón de hombres, debés aplicar diferentes tácticas para acercarte al enemigo y eliminarlo. Como te imaginarás el trabajo en equipo es crucial, principalmente para el modo Multiplayer, pero también suele serlo en el modo Single Player.

Hay también varios movimientos nuevos que podés realizar, como levantar y esconder cuerpos, por ejemplo. Y la inteligencia artificial de los enemigos corre igual a la tuya, ya que pueden trepar, agacharse detrás de objetos, asomarse tras una pared para disparar y escuchar diferentes tipos de ruidos y reconocerlos para, luego, tomar la decisión más apropiada. También suelen juntarse en grupos y realizar misiones de patrullaje si lo creen conveniente.

En cuanto a los niveles, estos son íntegramente interactivos, permitiéndote dañarlos y modificarlos para sacar provecho de ellos. Podés destruir paredes y obstáculos, y anular fuentes de energía para desactivar luces, alarmas y cámaras de seguridad, todo asistido por un nuevo sistema de mapa en 3D, el cual te muestra claramente el sitio en el que te encontrás, dónde están tus compañeros y dónde tus enemigos, permitiéndote así decidir qué estrategia es la más apropiada para seguir adelante.

#### Lo clásico siempre vuelve

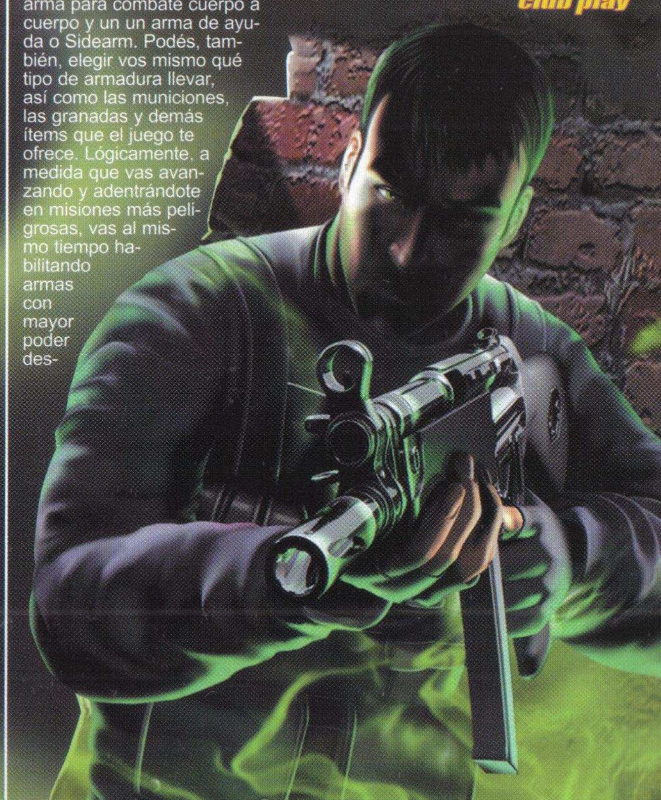
Si bien hay muchos elementos nuevos en Omega Strain, Sony Bend estuvo piola al no dejar de lado las características que hicieron de Syphon Filter una serie tan exitosa. Al igual que en los anteriores títulos, podés mantenerte oculto, moverte sigilosamente, rodar por el suelo en distintas direcciones para evitar que te detecten o evadir el fuego enemigo, y realizar los viejos y queridos tiros en el marote para sacarte de encima a un enemigo como si sólo fuese una mosca molesta. Tanto SCEA com Sony Bend quisieron lograr con esto un Syphon Filter que combinara como nunca antes los elementos de sigilo y acción.

Y, si de acción se trata, Omega Strain tiene preparado para vos un arsenal de más cien diferentes armas. Sí, leiste bien: más de cien. Claro que, como era de imaginar, tenés una capacidad limitada para la cantidad de armas que podés llevar con vos al mismo tiempo. Y cada una de estas armas que podés llevar pertenece a una clase determinada: podés cargar con un arma primaria, un arma secundaria, un arma para combate cuerpo a cuerpo y un un arma de ayuda o Sidearm. Podés, también, elegir vos mismo qué tipo de armadura llevar, así como las municiones, las granadas y demás ítems que el juego te ofrece. Lógicamente, a medida que vas avanzando y adentrándote en misiones más peligrosas, vas al mismo tiempo habilitando armas con mayor poder destructivo.

Por lo que pudimos ver hasta ahora, Syphon Filter: Omega Strain pinta para convertirse en un digno sucesor de las aventuras de Gabe Logan. Por supuesto, el juego todavía no está terminado y Sony Bend se encuentra trabajando en ciertos puntos que considera flojos (principalmente, en el modo Multiplayer). Esperemos que cuando el juego salga al mercado (anunciado para el primer cuarto del año que viene) mantenga el nivel que vimos hasta ahora. Si es así, no dudes un segundo en meterte de lleno en esta cuarta aventura del *filtro del sifón.*

**club play**

**SYPHON FILTER: OMEGA STRAIN**
**Distribución**
Sony Computer Entertainment America
**Desarrollo**
Sony Bend
**Género**
Acción / TPS
**Plataforma**
PlayStation 2
**Fecha de Lanzamiento**
Principios de 2004



# SILENT HILL 3

## Armitas de todos los colores

Monstruos asquerosos, repugnantes, desagradables, fétidos, abominables, horrorosos, inmundos y, encima, malos. Bichos de esos que se merecen un balazo en el cráneo o una buena fractura de huesos producto de algún arma bien contundente. Acá te explicamos, entonces, las formas de habilitar nuevas armas para que estos bicharracos siniestros mueran de maneras más dolorosas aún...

**Beam Sabre:** A lo largo del juego, matá más enemigos peleando que disparando. Esta arma se transforma en el Sexy Beam cuando tenés puesto el traje Transform.

**Lanzallamas:** A lo largo del juego, matá a más enemigos disparando que peleando. Si no obtenés esta arma la primera vez que repetís el juego, la vas a obtener seguro la segunda vez.

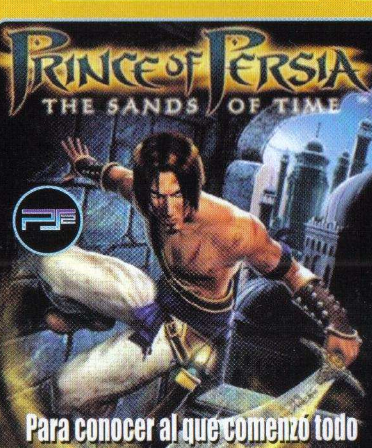
**Caños de oro y plata:** Arrojá el caño de metal en las cloacas y contestá las tres preguntas de la siguiente manera: la primera, "No"; la segunda, "No"; y la tercera, "Yes".

**Heather Beam / Sexy Beam (versión japonesa):** Para habilitar estas armas, tenés que matar un total de 333 enemigos. Podés hacerlo jugando el juego una o más veces, incluyendo siempre los Bosses. El Heather Beam se transforma en el Sexy Beam cuando tenés equipado el traje Transform.

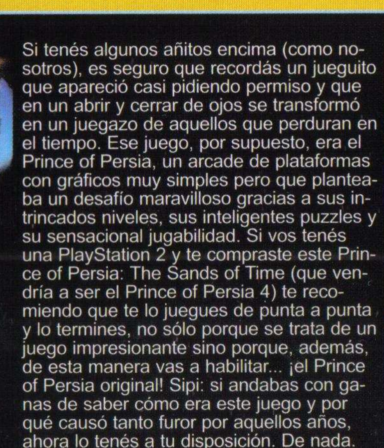
**Balas para SMG infinitas:** Derrotá al Boss final usando exclusivamente un arma que te permita golpearlo, no un arma de disparos.







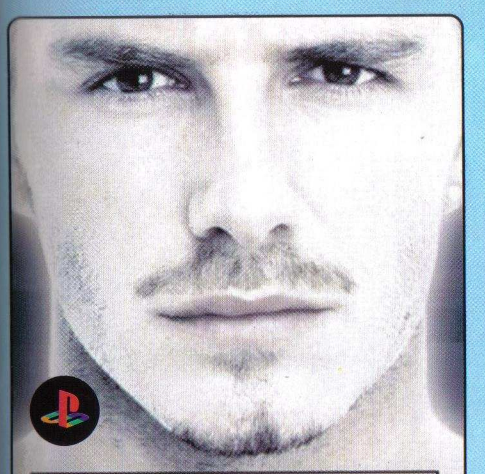
Para conocer al qué comenzó todo



Si tenés algunos añitos encima (como nosotros), es seguro que recordás un jueguito que apareció casi pidiendo permiso y que en un abrir y cerrar de ojos se transformó en un juegazo de aquellos que perduran en el tiempo. Ese juego, por supuesto, era el Prince of Persia, un arcade de plataformas con gráficos muy simples pero que planteaba un desafío maravilloso gracias a sus intrincados niveles, sus inteligentes puzzles y su sensacional jugabilidad. Si vos tenés una PlayStation 2 y te compraste este Prince of Persia: The Sands of Time (que vendría a ser el Prince of Persia 4) te recomiendo que te lo juegues de punta a punta y lo termines, no sólo porque se trata de un juego impresionante sino porque, además, de esta manera vas a habilitar... ¡el Prince of Persia original! Sipi: si andabas con ganas de saber cómo era este juego y por qué causó tanto furor por aquellos años, ahora lo tenés a tu disposición. De nada.










## PATEANDO CON EL SPICE BOY

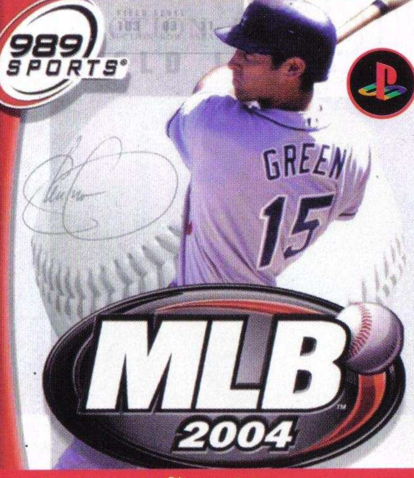
**Está bien... No se trata de un Winning Eleven. Ni siquiera es un FIFA. Pero si sos amante del fútbol, es probable que hayas comprado este juego. Y es para vos que pu-blicamos estos trucos...**

**Editar jugadores:** Durante el juego, poné pausa y presioná **L1, L1, R1, R1, R2, R2, L2, L2**.

**Habilitar al England Eleven:** En el modo Train with Beckham, seleccioná el Professional Player Certificate y conseguí un puntaje igual o superior a 20 puntos en Target Crossing. Si lo conseguiste, el equipo England Eleven va a estar habilitado en Friendly Series, en el grupo Beckham's Teams.

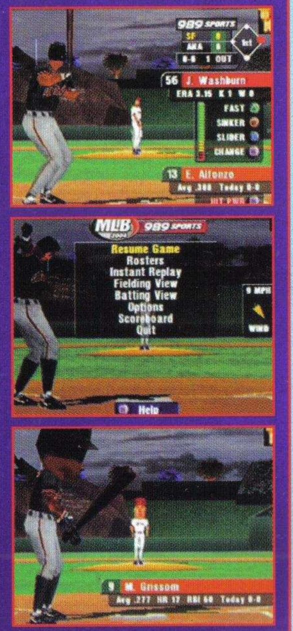
**Habilitar al Manchester Eleven:** En el modo Train with Beckham, seleccioná el Professional Player Certificate y conseguí un puntaje igual o superior a 20 puntos en Target Free Kicks. Si lo conseguiste, el equipo Manchester Eleven va a estar habilitado en Friendly Series, en el grupo Beckham's Teams.

**Habilitar al equipo World All-Stars:** En el modo Train with Beckham, seleccioná el Professional Player Certificate y conseguí un puntaje igual o superior a 20 puntos en Target Passing. Si lo conseguiste, el equipo World All-Stars va a estar habilitado en Friendly Series, en el grupo Beckham's Teams.




## El tamaño si importa

**Aunque, en realidad, en un deporte como éste no sirve más que para cagarse de risa un rato (porque no podés hacer que el bate sea gigante... lástima). Sin embargo, si sos fana de este deporte (muy amado por los yanquis pero poco popular por estos pagos) seguro que los vas a disfrutar.**




**Pies gigantes:** Durante el juego, poné pausa e ingresá el código **→, ←, →, ←, L2, R1, L1, R2**. Si lo hiciste correctamente, los jugadores van a tener ahora los pies gigantes.

**Guantes gigantes:** Durante el juego, poné pausa e ingresá el código **L1, L1, L2, L2, ←, →, R2, R1**. Si lo hiciste correctamente, los jugadores van a tener ahora guantes gigantescos.

**Cabezas gigantes:** Durante el juego, poné pausa e ingresá el código **←, ←, →, →, L1, L2, R2, R1**. Si lo hiciste correctamente, los jugadores van a tener ahora la cabeza gigante.

# CELEBRITY DEATHMATCH

## LOS MUÑEQUITOS TAMBIEN PEGAN

**Ojos morados, narices torcidas, huesos rotos, rostros deformados y cuerpos descuartizados... Todo esto sería una aberración si los luchadores fueran personas reales. Pero, hete aquí, que no lo son. MTV's Celebrity Deathmatch ha llegado y te propone descargar toda tu furia sobre peligrosos y bizarros muñequitos de plastilina.**

*Por Alejandro Prieto*

### CONTROLES

- Pausa / Menú.
- Correr / Detenerse.
- Sujetar al rival.
- Direccional.
- Bloqueo.
- Atacar.
- Agarrar objeto.
- Provocar al rival.
- Gritar al público.

Si leiste el Ojo Clínico que hice para este mismo número y sobre este mismo juego, seguro que te parecerá extraño que hagamos una estrategia del MTV's Celebrity Deathmatch. El tema es que, si bien éste no es un gran juego, se convierte en algo tremendamente divertido cuando jugás de a dos (como bien aclaré también en el OC). Y ése es el objetivo de esta estrategia: que conozcas bien la mecánica del juego y los movimientos de los luchadores, para que puedas despedazarte, flagelarte y descuartizarte alegremente con tus amigos (qué lindo, ¿no?).

Tené en cuenta, sin embargo, que esta estrategia está hecha en el modo Death by Elimination, o sea vos contra la máquina... porque sería un poco difícil hacer una estrategia que te explique cómo juegan Pedrito, Pablito, Yonatancito o cualquiera de tus amigos, ¿vistessss?

Vamos, entonces, a lo que importa, haciendo antes algunas aclaraciones que te van a venir bien...

***Nota:*** *Como bien reza el título, esto es un Deathmatch. Las peleas son a muerte y sólo hay dos resultados posibles: que uno de los luchadores mate al otro o que ambos luchadores mueran (en caso de empate, el Fan of Fandemonium entra en acción: un ventilador gigante que baja desde el techo y decapita a ambos contendientes; igual, quedate tranqui que siempre podés intentarlo nuevamente seleccionando la opción Try Again).*



### Cómo luchar

Dado que el orden en que se dan los combates es siempre el mismo, sin importar qué luchador elijas, es evidente entonces que las primeras peleas son las más simples, mientras que las últimas son las más jodidas (aclaración un poco al pedo, pero no todo el mundo ha jugado juegos de lucha). Es por eso que, en los primeros personajes (están explicados según su orden de aparición) vas a encontrar pocas aclaraciones con respecto a cómo enfrentarlos.

De todas formas, en términos generales, la mejor táctica para todas las peleas es mantenerse alejado y atacar con los comandos que te permiten correr hacia el rival y golpearlo (▲+■, ▲+●, ▲+✖). Asimismo, hay algunos personajes cuyo ataque especial (un ataque diseñado según la personalidad del luchador) les permite atacar desde lejos. Pero en otros personajes esto no se da. Este ataque especial se realiza siempre presionando ✖+↑ y cada uno de ellos está explicado en su respectivo apartado.

### Fatalities

Un Celebrity Deathmatch que se precie de serlo debe ser sangriento y morboso. Y es para ello justamente que están las Fatalities. Claro que ninguna de ellas está disponible de entrada: vos debés terminar el juego (léase el modo Death by Elimination) para ir habilitando las Fatalities correspondientes al luchador que estás usando. Estas Fatalities, además, sólo se pueden usar cuando el rival está listo para el golpe de gracia (las palabras "Finish Him" o "Finish Her" aparecen en la pantalla... esto ya parece un homenaje -por no decir "afano"- a los Mortal Kombat). En esta estrategia te damos todas las fatalities... aunque la gran mayoría de ellas son menos sangrientas de lo que uno podía esperar (che... ¿no hay sangre en Celebrity Deathmatch? ¿Qué les pasó, muchachos?).

### Controles Combinados

En general, los controles son los mismos para todos los personajes, aunque algunos de ellos puedan tener simples variaciones. ¿Ejemplo? Si presionás ●+←, tu personaje siempre va a sujetar al rival y lo va a arrojar hacia atrás. El tema es que algunos luchadores sujetan al oponente con las manos y otros con las piernas. Las variaciones son todas en este estilo y no vale la pena enumerarlas porque el resultado es siempre el mismo y causan la misma cantidad de daño.

### El bendito botón ●

Este botón sirve principalmente para sujetar al rival. Si sólo presionás ●, tu personaje va a arrojar al oponente contra las cuerdas para que rebote y vuelva, permitiéndote golpearlo con mucha más fuerza (el el "Golpe a la Carrera", también conocido como "¿'Tá rico mi brazo?" (▲+■), es un buen ejemplo). Esta técnica es especialmente eficaz cuando peleás en Steel Cage o en Cemetery, dado que ambos rings poseen rejas en lugar de cuerdas y el luchador no rebota sino que se estrella contra ellas.

Además, hay una buena cantidad de variantes que podés conseguir combinando ● con algún otro botón. Tené en cuenta que cada combinación que presiones tiene dos resultados distintos dependiendo de la distancia a la que estás del rival y de cuán llena o vacía esté la barra de salud de éste (al igual que como mencionamos antes, los resultados son siempre los mismos, por lo que no vamos a perder ni tiempo ni espacio en describir estos movimientos).

Sin embargo, hay dos movimientos más que podés realizar con el botón ● cuando el rival está caído (todos los otros movimientos que hacés con ● se realizan con el rival de pie).

El primero, que no es muy efectivo que digamos, se consigue presionando ●+↓ a los pies del rival. Tu personaje va a darle un pisotón al oponente, levantándolo como si fuera un skate. En realidad, este movimiento no sirve de mucho porque el rival puede reaccionar (es tan al pedo como intentar levantarlo agarrándolo de la cabeza, algo que no recomiendo porque el rival **siempre** reacciona).

El otro movimiento, en cambio, no sólo es efectivo sino que además es divertido. Ubicate, nuevamente, a los pies de tu rival (no muy encima de él) y presioná ●+↑: tu personaje va a tomarlo de los tobillos para, acto seguido, realizar la siempre efectiva "Sacudida de Felpudo" **(foto 00)**.




Además, si te ubicás de costado a él, en ocasiones tu personaje agarra al oponente de una pierna y de un brazo y lo hace girar para luego lanzarlo con violencia, movimiento conocido como "Hoy me mandé cuatro Danoninos").

***Nota:*** *Usá ● con cualquiera de sus variantes cuando tu oponente esté medio groggy (con las estrellitas que giran alrededor de su cabeza) para asegurarte de que vas a poder realizar el movimiento que quieras. Eso sí: este estado de "groggez" no dura mucho, así que no pierdas tiempo.*

Teniendo en cuenta, entonces, los dos apartados anteriores, los controles básicos son los siguientes...

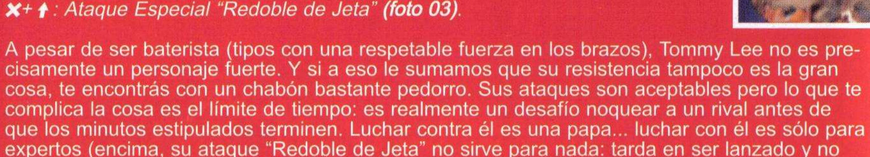
*✖+↑: Ataque Especial.*
*✖+←: Golpes altos.*
*✖+↓: Patada baja.*
*✖+→: Golpes altos.*
*▲+●: Patada Barredora / Patada Deslizante.*
*▲+■: Ataque Aéreo / Golpe a la Carrera.*
*▲+✖: Ataque Aéreo / Patada Voladora.*
*●+↑: Levantar al oponente y estrellarlo en el suelo.*
*●+↓: Sujetar al oponente y estrellarlo en el suelo.*
*●+←: Sujetar al oponente y arrojarlo hacia atrás o sobre la rodilla.*
*●+→: Le da al oponente un rodillazo en la bolas (o en la tuqui, dependiendo del rival, claro está) o lo sujeta de las piernas y lo sacude de un lado al otro (conocido también como "Sacudida de Felpudo Bis").*



## Tommy Lee

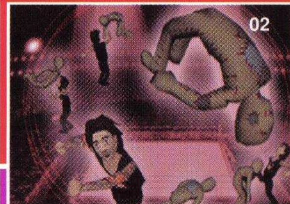
**Fatalities:**
***Drum Out (●+✖, R2+R1):*** *Tommy se manda un solo de batería en el cráneo de su oponente... fracturándolo, por supuesto **(foto 01)**.*
***Tommy's Punch Out (▲+■, ←, ←, R2+R1):*** *Tommy levanta a su oponente de una patada y le da dos trompazos en el aire **(foto 02)**.*

*✖+↑ : Ataque Especial "Redoble de Jeta" **(foto 03)**.*



A pesar de ser baterista (tipos con una respetable fuerza en los brazos), Tommy Lee no es precisamente un personaje fuerte. Y si a eso le sumamos que su resistencia tampoco es la gran cosa, te encontrás con un chabón bastante pedorro. Sus ataques son aceptables pero lo que te complica la cosa es el límite de tiempo: es realmente un desafío noquear a un rival antes de que los minutos estipulados terminen. Luchar contra él es una papa... luchar con él es sólo para expertos (encima, su ataque "Redoble de Jeta" no sirve para nada: tarda en ser lanzado y no tiene mucho alcance).


01


02

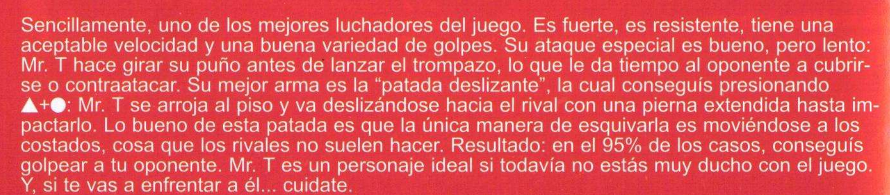


03

## Mr. T

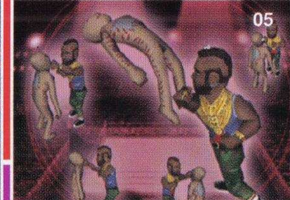
**Fatalities:**
***Airplane of Pain:*** ***▲+●, ↑, ←, ↓.*** *Mr. T levanta a su oponente, lo dobla cual avioncito de papel (con la consabida fractura de huesos) y lo lanza al aire **(foto 04)**.*
***Super Speed Bag: ✖+■, ↑, ↓, ↓.*** *Simplemente, Mr. T usa la cabeza de su oponente como si fuera una bolsa de boxeo **(foto 05)**.*

*✖+↑ : Ataque Especial "Te Trompio la Trompa" **(foto 06)**.*



Sencillamente, uno de los mejores luchadores del juego. Es fuerte, es resistente, tiene una aceptable velocidad y una buena variedad de golpes. Su ataque especial es bueno, pero lento: Mr. T hace girar su puño antes de lanzar el trompazo, lo que le da tiempo al oponente a cubrirse o contraatacar. Su mejor arma es la "patada deslizante", la cual conseguís presionando ▲+●: Mr. T se arroja al piso y va deslizándose hacia el rival con una pierna extendida hasta impactarlo. Lo bueno de esta patada es que la única manera de esquivarla es moviéndose a los costados, cosa que los rivales no suelen hacer. Resultado: en el 95% de los casos, conseguís golpear a tu oponente. Mr. T es un personaje ideal si todavía no estás muy ducho con el juego. Y, si te vas a enfrentar a él... cuidate.


04


05



06

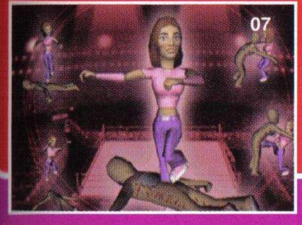


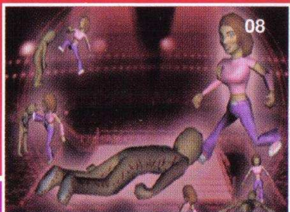

## Carmen Electra

**Fatalities:**
***Spinal Spin (●+✖, ←, ←, ←):*** *La dulce de Carmen arroja a su rival boca abajo, se para sobre su espalda y gira cual grácil bailarina... horadando la columna de su oponente **(foto 07)**.*
***Foot in Mouth (▲+■, ←, ←, ←):*** *Carmen le encaja una patada en la boca a su rival... enterrando su pie en el cráneo y arrastrando a su víctima por el ring **(foto 08)**.*

*✖+↑ : Ataque Especial "Bocado de Zapatilla" **(foto 09)**.*

Carmencita es muy buena a la hora de luchar a distancia. No tiene mucha fuerza pero posee una resistencia respetable y una buena velocidad. Es ágil y sus mejores armas son las patadas y golpes lanzada en carrera (como su ataque especial "Bocado de Zapatilla", el cual te permite atacar desde lejos). Si estás usando a Carmen, ni se te ocurra enroscarte en un combate cuerpo a cuerpo muy cerrado porque vas a salir perdiendo. Mantenete lejos de tu oponente y dale con ▲+■ (o cualquiera de las otras va-riedades de "▲+") y con el ataque especial (✖+↑).

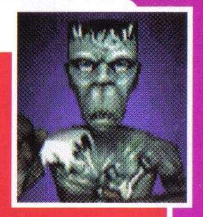

07


08



09

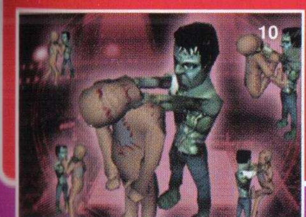
## Frankenstein

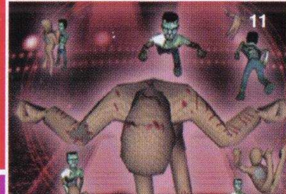


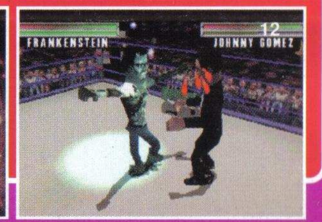
**Fatalities:**
***Frankenthrottle (▲+●, R1, ←, ←):*** *Frankie hace la fácil... levanta a su oponente aga-rrándolo del cuello y se lo quiebra como si fuese un escarbadientes **(foto 10)**.*
***Catapult of Carnage (✖+■, R1, ↓, ←):*** *Otra muestra de sutileza: Frankie lanza a su rival varias decenas de metros al aire para que caiga y se destroce contra el suelo **(foto 11)**.*

*✖+↑ : Ataque Especial "Gira que te Gira el Tornillito" **(foto 12)**.*

Frankie es un fenómeno. Es el luchador más fuerte y con mayor resistencia de todos. Sin embargo, no tiene mucha velocidad, aunque esto no resulta un impedimento. Es perfecto para todo tipo de lucha, ya sea cerrada o a distancia; de hecho, Frankie es el luchador con mayor alcance (su ataque especial "Gira que te Gira el Tornillito" es una delicia para sacarse de encima a cualquier oponente). Como rival... bueh: se trata del quía más fuerte del juego, así que no te sorprendas si te saca un cuarto de la barra de salud con un solo roscazo. Lo mejor contra él es, una vez caído en la lona (o tierra, ya que su ring es Cemetery), dar dos pasos hacia atrás y no dejarlo levantarse: apenas comience a erguirse, dale con ▲ más lo que quieras.

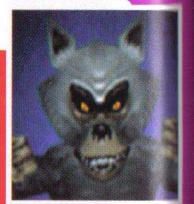

10


11



12

## Wolfman

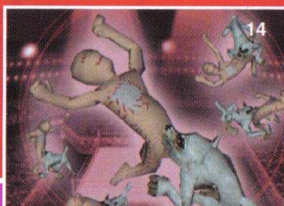


*Fatalities:*
***Maul Neck (▲+●, R1, ←, ↑):** Wolfman muerde a su oponente en el cuello y lo sacude violentamente, fracturándole los huesos y desgarrándole la carne **(foto 13)**.*
***Pelvic Chew Toy (✖+■, R1, ↓, ↑):** Igual al anterior, sólo que, esta vez, en lugar de agarrarlo del cuello lo agarra de... las bolas (¡Uy, Dió'! ¡Qué dolor!) **(foto 14)**.*

*✖+↑: Ataque Especial "Loboltereta" **(foto 15)**.*

A pesar de no ser ni muy fuerte ni muy resistente, Wolfman es rápido y tiene ataques muy variados. Su "Loboltereta" suele vencer cualquier bloqueo, por lo que se convierte en un arma fundamental a la hora de ganar. Eso sí: tratá de mantenerte siempre a cierta distancia del oponente y que ni se te ocurra trenzarte en un "que me pegás, que te pego" porque es casi seguro que salís perdiendo. Como rival es una pavada. Dudo mucho que tengas problemas en vencerlo sea cual sea el personaje que hayas elegido. Lo mejor es arrinconarlo y darle con ataques desde lejos.

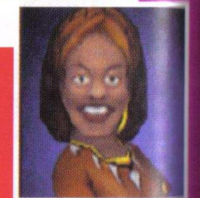






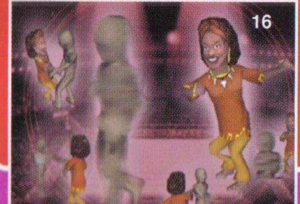
## Cleo

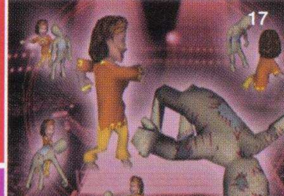


*Fatalities:*
***Psychic Spinal Drill (●+✖, ↓, ←, ←):** La buena de Cleo toma a su rival de la mano y lo hace dar vueltas y vueltas y vueltas... hasta que sus huesos se consumen **(foto 16)**.*
***Beatch Slap (▲+■, ↓, ↓, ←):** Nada del otro mundo... Cleo cachetea a su oponente hasta matarlo (le quiebra el cuello, supongo) **(foto 17)**.*

*✖+↑: Ataque Especial "Rodijeta" (o "Rodillazo en la Jeta") **(foto 18)**.*

Cleo... Cleo, Cleo, Cleo... ¿Y a ésta quién corcho la conoce? En realidad, esta buena señora no es muy especial que digamos. Parece un rejunte de características de otros luchadores. Sin embargo, es un buen personaje a la hora de combatir. Tiene fuerza, tiene resistencia y, a pesar de su tamaño, es rápida. No hay mucho más para decir, excepto que su ataque especial "Rodijeta" (✖+↑) es de los mejores porque te permite atacar desde cierta distancia.
Como rival, Cleo te puede hacer pasar un muy mal rato. Ataca muy rápido y constantemente. Y, si te caés, te levanta agarrándote de los pelos y no te da tiempo a reaccionar. De todas formas, si te mantenés lejos y lográs arrinconarla, no deberías tener problemas en ganarle (mucho ▲ con cualquiera de sus variaciones).







MTV's Celebrity Deathmatch

## Busta Rhymes

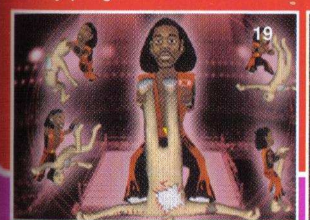


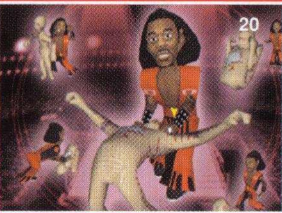
*Fatalities:*
***Pogo of Pain (●+✖, ←, ↑, ←):** Busta Rhymes usa al oponente como si fuera uno de esos cosos con resortes pa' saltar... ¿pogo se llama? **(foto 19)**.*
***Kick to the Curb (▲+■, ←, ←, ↑):** Busta le quiebra la columna a su oponente, doblándolo después como si fuera una bolita **(foto 20)**.*

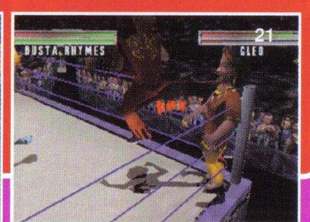


*✖+↑: Ataque Especial "Tacazo Volador" **(foto 21)**.*

Este muchacho también es un luchador para expertos. Busta Rhymes tiene una fuerza respetable y, aunque su resistencia no es poca, tampoco se la banca demasiado. El problema principal reside en que sus golpes no ayudan mucho. Hay que ser muy preciso a la hora de atacar y estar muy bien ubicado: no es raro que los ataques de Busta Rhymes sean bloqueados o, incluso, evadidos. Su ataque especial "Tacazo Volador" te permite atacar desde cierta distancia pero no causa demasiado daño.
Como rival, lo peor de Busta Rhymes es que luchás contra él en el ring Toughman (más chico y con un menor tiempo límite), lo que hace difícil mantenerse a cierta distancia de él. Además, le encanta correr de acá para allá tirando patadas y saltando. Por lo demás, no es un muchacho muy peligroso... si no lo subestimás, claro está.




## Marilyn Manson

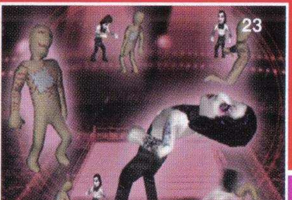
*Fatalities:*
***Diabolic Spin (●+✖, ←, ←, ←):** Marilina le caza el marulo al oponente y le quiebra el cuello, haciendo que la cabeza gire y gire y gire y gire y gire... etcétera **(foto 22)**.*
***Head Bang of Evil (▲+■, ↑, ←, ↑):** Esta vez, Marilyn le pone un flor de cabezazo a su rival... fracturándole la frente, supongo **(foto 23)**.*



*✖+↑: Ataque Especial "Piñitas Mariconas" **(foto 24)**.*

El reventado éste es una cagada. Cuando luchás contra él, te da y te da pa' que tengas y ni te deja levantarte. Pero, cuando lo seleccionás a él, resulta un luchador menos eficaz que la Tía Panchita corriendo los cien metros con vallas en ojotas. Marilyn tiene poca fuerza pero mucho aguante, lo que lo convierte en un luchador para gente que ya tiene cierta experiencia (como sus golpes sacan poca energía, hay que pegar muchas veces para conseguir cierta ventaja... y cuando el tiempo apremia, te la regalo). Al igual que con la mayoría de los otros personajes, lo mejor es mantenerse lejos y usar el ▲ con cualquiera de sus combinaciones. Su ataque "Piñitas Mariconas" sólo sirve si estás muy pegado a tu oponente y, encima, suele ser bloqueado con bastante facilidad.






## Nick Diamond

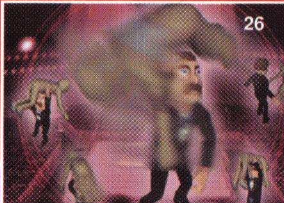
(*Nota:* *Vencé a Nick Diamond en el modo Death by Elimination con cualquier luchador para habilitarlo).*

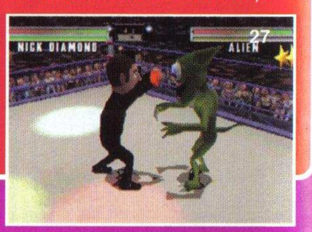
***Fatalities:***
***Brain Pull (▲+●, R1, ⬆, ⬆):*** *Nick mete violentamente su mano en la cabeza del rival y le arranca el cerebro (aunque este cerebro brilla por su ausencia) **(foto 25)**.*
***Horrendous Spin (✖+■, R2, ⬆, ⬇):*** *Nick levanta al oponente y lo hace girar por sobre su cabeza para luego estrellarlo contra el suelo **(foto 26)**.*


*✖+⬆: Ataque Especial "Que te manoteo el marulo" **(foto 27)**.*

Ah, bueno... este pibe sí que es complicado. A pesar de su pinta de chacarero buenazo, don Nicolás Diamante es capaz de dejarte la jeta como una exposición de remolachas pisoteadas. Cuando te da... te da. Y no para. Es una máquina. Pero cuando te deja un rinconcito para contraatacar, podés darle duro y parejo (no reacciona muy rápido después de una buena paliza). Eso sí: todo depende de qué luchador estés utilizando. Si lo seleccionás a él, te vas a encontrar con un personaje bien balanceado, con buena fuerza y buena resistencia, y cuyos ataques son muy precisos. ¿Su mejor movimiento? Al igual que en la mayoría de los casos es ▲+● (su ataque especial "Que te manoteo el marulo" sólo sirve si estás muy pegado al rival o si éste te arrinconó).


25


26



27

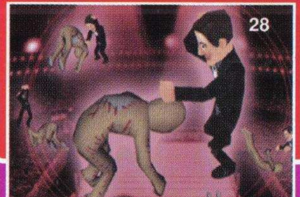
## Johnny Gómez

(*Nota:* *Vencé a Johnny Gómez en el modo Death by Elimination con cualquier luchador para habilitarlo).*

***Fatalities:***
***Drum Out (▲+●, R1, ⬇, ⬇):*** *Mismo nombre y mismo resultado que la primera Fatality de Tommy Lee... muy poca imaginación, macho **(foto 28)**.*
***Boot to the Head (✖+■, R2, ⬇, ➡):*** *Diferente nombre y diferente comando... pero es exactamente igual que la segunda Fatality de Carmen Electra (otra demostración de falta de creatividad) **(foto 29)**.*


*✖+⬆: Ataque Especial "Que te manoteo el marulo" (Sí, el mismo de Nick Diamond) **(foto 30)**.*

A pesar de que viene después de su colega relator, "The Hispanic Hurricane" no es tan peligroso como podrías pensar. Igual, no te confíes porque pega de lo lindo. Además, te anticipa los movimientos (por ejemplo, si corrés hacia él para darle una patada voladora, el guía se lanza por debajo de vos para evitarla). Que no te encierre en un rincón porque vas a cobrar el sueldo de todo el año y cuatro aguinaldos juntos, más la jubilación de la nona de acá al 2010. Si lo seleccionás como tu luchador, Johnny Gómez es de los mejores y más balanceados del juego, caso similar a Nick Diamond (de hecho, la gran mayoría de sus movimientos -por no decir todos- son idénticos).


28


29



30

MTV's Celebrity Deathmatch

## Alien

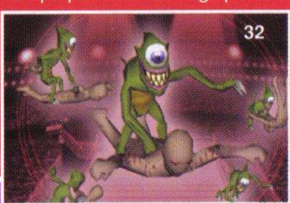
(*Nota:* *Vencé al Alien en el modo Death by Elimination con cualquier luchador para habilitarlo).*

***Fatalities:***
***Brain Basher (▲+●, ⬅, ⬅, ⬅):*** *Ciclopito arroja al rival boca abajo, se ubica encima de él... y comienza a golpearle violentamente el rostro contra el suelo **(foto 31)**.*
***Spinal Slice ✖ Dice (✖+■, ⬇, ⬇, ⬆, ⬇):*** *Ciclopito vuelve a arrojar a su rival boca abajo, pero esta vez le desgarra la columna vertebral **(foto 32)**.*


*✖+⬆: Ataque Especial "Que te manoteo el marulo" **(foto 33)**.*

Si te guiás por su fuerza y su resistencia, este Teletubby malforme no parece gran cosa. Sin embargo no por nada es el luchador que te cruzás siempre en la final. Ciclopito es rápido... muy rápido. Y, encima, al igual que Johnny Gómez, te anticipa los movimientos. De más está decir que si este bicharraco te arrincona te va a extraer todas las muelas sin anestesia. Pero, si lo vas a seleccionar como tu luchador, te recomiendo que practiques bastante antes de lanzarte a luchar: sus golpes no son fuertes y sus ataques a distancia requieren que te ubiques muy bien para no chingarle al rival. En realidad, debe ser el luchador más pedorro del juego. ¿Su mejor ataque? La patada voladora (▲+✖)... aunque tenés que tomarle bien el tiempo para acertar el golpe.


31


32



33

Bueh, hasta acá llegamos. Ahora te toca a vos cazar el joystick y castigarte con tus amiguitos antes de tomar la leche. Que te diviertas y hasta la próxima. *club play*




Todos los Repuestos
Venta al Gremio












¿Tu consola no funciona?

¿Ya te dijeron que no tiene reparación?

Todas las consolas!

Todas la marcas y modelos!

Cualquiera sea la falla!

Con la garantía total Service One

Todos los Accesorios





SERVICE ONE *Express!!!* NEW
+ Retiro a domicilio
+ Reparación en nuestro laboratorio
+ Entrega a domicilio en el mismo dia 100% real y efectivo. - Consultanos!!

Acordate!!! Al retirar tu consola controla que este pegada esta faja de seguridad.

SERVICE ONE®
www.serviceone.com.ar
REMOVER O DAÑAR ESTE SELLO ANULA LA GARANTIA

Encontranos en:

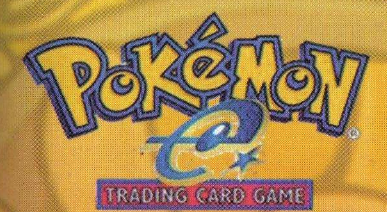
| | | | | |
|---|---|---|---|---|
| SALA 1<br>Salguero 1954<br>PALERMO | S.O. ABASTO<br>Bulnes 650<br>ABASTO | SALA 3D<br>L.M. Campos 807<br>BARRIO NORTE | START GAMES<br>Cuenca 3252 L18<br>PLAZA SHOPPING | ABY PLAY<br>Mate de Luna 632<br>L19- CATAMARCA |
| THE WIZARD<br>Av.Acoyte 484<br>CABALLITO | JETSON DEVOTO<br>F.de Enciso 3960<br>Loc10 - DEVOTO | KNOW HOW<br>9 de Julio 1452<br>LANUS | THE WALL<br>Las Heras 259 L10<br>ITUZAINGO | PATAGONIA INFO.<br>San Martin 550<br>CA.OLMA. SANTA CRUZ |
| ELECTRONIC THINGS<br>Cabildo 2280<br>BELGRANO | KIDS GAME<br>Uriburu 1698<br>RECOLETA | ELECTRONIC THINGS<br>Belgrano 333 Loc23<br>SAN ISIDRO | DOBLE CLICK<br>French 111<br>BANFIELD | HOBBY GAMES<br>Junin 489<br>SAN LUIS |

Adhiera su comercio a nuestro listado de Resellers Oficiales, llamenos o escribanos a: vtamayor@serviceone.com.ar

CONTACTENOS: (011) 4865-9515 / 4862-8649 ° info@serviceone.com.ar
BULNES 650 ° (1176) CAPITAL FEDERAL ° BUENOS AIRES ° ARGENTINA
ATENCION A COMERCIOS Y A TODO EL INTERIOR DEL PAIS. ENVIOS INTERNACIONALES. ESTACIONAMIENTO PROPIO

# Sala 1 video juegos

**Servicio Técnico Especializado**
**Máquinas y Accesorios**
**Remeras - Revistas**
**Tarjetas de Crédito**
**Envios al interior**







Pokémon e TRADING CARD GAME







XBOX

PS2 PlayStation 2



MUÑECOS DE COLECCION

J. Salguero 1954
Capital Federal
(011) 4826-8315

# NUMEROS ATRASADOS

## Son todas las que están y están todas las que son

### Una colección de la hostia, che

¿Te las perdiste? ¿Andás llorando por los rincones por no tener esas maravillosas 64 páginas repletas de emociones, aventuras y reveladoras soluciones? ¡No desesperes más, amigo *lector*! Que aquí vas a encontrar la revista que amaine esas tormentosas aguas que batallan dentro de ti, llenando tu ser de armonía y sosiego... (lo parió, che).

¡PEDÍSELOS A TU QUIOSQUERO!
(Y si él no los tiene, aguantá unos días que te los consigue seguro).

**Referencias: E=** Estrategias / **GS=** Game Shark / **T=** Trucos

**CLUB PLAY #30**
Actua Soccer 3 (T)
Alone in the Dark: The New Nightmare (E)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Digimon World 2 (E)
Dune 2000 (T) (GS)
Fear Effect 2: Retro Helix (T)
Front Mission 3 (GS)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
Hot Shots Golf 2 (T)
LMA Manager 2001 (T)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Metal Gear Solid (T)
Moho (T)
Onimusha Warlords (E)
Side Pocket 3 (T)
Spec Ops: Ranger Elite (T)
The Mummy (T)
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (T)
Wild Arms 2nd. Ignition (GS)

**CLUB PLAY #31**
Bugs Bunny: Lost in Time (T)
Bugs Bunny & Taz: Time Busters (GS)
Cool Boarders 2001 (GS)
Countdown Vampires (T)
Crazy Taxi (E)
Digimon World 2 (E)
Fighting Force (T)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
LMA Manager 2001 (T)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Medal of Honor (GS)
MLB 2002 (T)
Mortal Kombat 4 (T)
Mortal Kombat Trilogy (T)
Muppet Race Mania (T)
Need for Speed: Porsche Unleashed (T)
Pac-Man World (GS)
Wipeout XL (T)
World's Scariest Police Chases (E)

**CLUB PLAY #32**
007 Tomorrow Never Dies (T)
Alone in the Dark: The New Nightmare (GS)
Atlantis: The Lost Empire (E)
Crazy Taxi (E) (T)
Dracula 2: Last Sanctuary (E)
Knockout Kings 2001 (T)
LMA Manager 2001 (T)
Mortal Kombat Trilogy (T)
Muppet Race Mania (GS)
Onimusha Warlords (E)
Pac-Man World (GS)
Resident Evil 2 (T)
Sled Storm (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Time Crisis (T)
TOCA World Touring Cars (T)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Vigilante 8 2nd. Offense (T)
Warcraft 2: The Dark Saga (T)
World's Scariest Police Chases (GS)

**CLUB PLAY #33**
Actua Soccer 3 (T)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Atlantis: The Lost Empire (GS)
Bust-A-Groove (T)
Chrono Cross (T)
Countdown Vampires (T)
Dracula 2: The Last Sanctuary (E)
Gran Turismo 3 A-Spec (E)
Guitar Freaks 2nd. Mix Append (T)
Hot Shots Golf 2 (GS)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Medal of Honor: Underground (GS)
Muppet Race Mania (T)
O.D.T. (T)
Silent Hill (T)
Spyro: The Year of the Dragon (E)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Vagrant Story (GS)
World's Scariest Police Chases (T)

**CLUB PLAY #34**
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Cool Boarders 3 (T)
Final Fantasy IX (E)
Le Mans 24 Hours (T)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Metal Gear Solid (E) (GS)
Metal Gear Solid 2 (E)
Mortal Kombat Special Forces (T)
Muppet Race Mania (T)
Spyro: The Year of the Dragon (E)
Syphon Filter 2 (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
Twisted Metal Black (T)
Warcraft 2: The Dark Saga (T)
World's Scariest Police Chases (T)

**CLUB PLAY #35**
Alone in the Dark: The New Nightmare (GS)
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Assault Retribution (T)
Colin McRae Rally 2.0 (T)
Dragon Ball Final Bout (T)
Fear Effect 2: Retro Helix (T)
Gran Turismo 3 A-Spec (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver (T)
Legend of Dragoon (GS)
Mat Hoffman's Pro BMX (GS)
Metal Slug X (GS)
Mortal Kombat 4 (T)
Rampage 2: Universal Tour (T)
Silent Hill 2 - PS2 (E)
Spider-Man 2: Enter Electro (E)
Spyro: The Year of the Dragon (GS)
The Simpsons Wrestling (T)
Twisted Metal Black (T)
Urban Chaos (T)

**CLUB PLAY #36**
Ape Escape (T)
Disney's Aladdin in Nasira's Revenge (GS)
FIFA Soccer 2002 MLS (GS)
Final Fantasy IX (E)
Gauntlet Legends (T)
Kagero Deception 2 (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver (E)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Mortal Kombat 4 (T)
Nascar Thunder 2002 (GS)
Persona 2: Eternal Punishment (T)
Rampage: Through Time (T)
Saga Frontier 2 (GS)
Spider-Man 2: Enter Electro (T)
Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (E)
Worms (T)
X-Men Mutant Academy 2 (E) (GS)

**CLUB PLAY #37**
Ace Combat 3: Electrosphere (GS)
Colin McRae Rally 2.0 (T)
Command & Conquer: Red Alert Retaliation (T)
Dead Ball Zone (T)
Dino Crisis (T)
Final Fantasy VII (GS)
Final Fantasy IX (E)
Harry Potter & the Sorcerer's Stone (E)
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Ready 2 Rumble Boxing (T)
Skullmonkeys (T)
Spider-Man 2: Enter Electro (T)
Syphon Filter 2 (T)
Syphon Filter 3 (E)
The Bouncer - PS2 (E)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (T)
Winning Eleven 3 Final Version (T)
Worms Armageddon (GS)
X-Men Mutant Academy 2 (T)

**CLUB PLAY #1**
Alone in the Dark: The New Nightmare (T)
Clock Tower II (T)
Command & Conquer: Red Alert Retaliation (T)
Deathtrap Dungeon (T)
Final Fantasy IX (E)
Harry Potter and the Sorcerer's Stone (GS)
Legend of Mana (GS)
Mega Man X6 (T)
Monsters, Inc. (E)
Rayman 2: The Great Escape (T) (GS)
Spiderman (T)
Spiderman 2 Enter: Electro (T)
The Bouncer (E)
Toca 2 Touring Car Championship (T)
Tony Hawk's Pro Skater 2 (T)
Twisted Metal: Small Brawl (T)
Winning Eleven 2002 World Soccer (E)

**CLUB PLAY #2**
007 Racing (T)
Ace Combat 3: Electrosphere (T)
Anna Kournikova's Smash Court Tennis (T)
Chrono Trigger (GS)
Delta Force (E)
Dragon Ball Final Bout (T)
Final Fantasy IX (E)
Harry Potter and the Sorcerer's Stone (T)
Mega Man X6 (E)
Metal Gear Solid 2 (E)
Ninja: Shadow of Darkness (GS)
Syphon Filter 3 (T)
Tekken 3 (T)
Tony Hawk's Pro Skater (T)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (T) (GS)
Twisted Metal 4 (T)
Xenogears (T)

**CLUB PLAY #3**
Capcom Vs. SNK Pro (GS)
FIFA 2002 (T)
G-Police: Weapons of Justice (T)
Gran Turismo 3 A-Spec (GS)
Grand Theft Auto 3 (E)
Half Life (GS)
Harry Potter and the Sorcerer's Stone (GS)
Lunar 2 Eternal Blue Complete (GS)
Macross VF-X 2
Mat Hoffman's Pro BMX (T)
Mega Man X6 (E)
Men in Black: Crushdown (T)
Parasite Eve 2 (T)
Spawn (T)
Spiderman 2 Enter: Electro (E)
Stuart Little 2 (E)
Syphon Filter 2 (T)
Tales of Destiny 2 (T)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (T)
Winning Eleven 2002 World Soccer (T)

**CLUB PLAY #4**
Alien Trilogy (T)
G-12 Final Resistance (T)
Castlevania Chronicles (T)
Castlevania: Symphony of the Night (GS)
Command & Conquer: Red Alert Retaliation (T)
Deception 3: Dark Delusion (GS)
Digimon Rumble Arena (T)
Dino Crisis 2 (GS)
Final Fantasy VII (T)
Grand Theft Auto 3 (E)
Le Mans 24 Hours (T)
Medal of Honor (T)
Medal of Honor Underground (T)
Medievil (T)
Medievil 2 (T)
Men in Black Crushdown (T)
Mortal Kombat: Special Forces (T)
Nuclear Strike (T)
Pocket Fighter (T)
Tenchu (T)
Tenchu Shinobi-Hyakusen (T)
Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (T)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (E)

**CLUB PLAY #5**
Army Men: World War (T)
Bugs Bunny: Lost in Time (T)
G-12 Final Resistance (T)
Castlevania: Symphony of the Night (T)
Colin McRae Rally 2.0 (T)
Digimon Rumble Arena (T)
Fear Effect 2: Retro Helix (T)
Final Fantasy IX (T)
Grand Theft Auto 3 (T)
Grand Theft Auto: Vice City (E)
Harry Potter and the Chamber of Secrets (E)
Medal of Honor: Frontline (T)
Mega Man 8 (T)
MLB 2001 (T)
Need for Speed: Porsche Unleashed (T)
Rampage Through Time (T)
State of Emergency (T)
Syphon Filter 3 (GS)
The Italian Job (T)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (T)
Twisted Metal: Small Brawl (GS) (T)

**CLUB PLAY #6**
007: Tomorrow Never Dies (T)
3Xtreme (T)
Crash Bash (GS)
Dave Mirra Freestyle BMX: Maximum Remix (T)
Delta Force: Urban Warfare (T)
Disney's Treasure Planet (E)
Dragon Ball z: Ultimate Battle 22 (T)
Duke Nukem: Planet of the Babes (T)
Grand Theft Auto: Vice City (E)
Grind Session (T)
Hot Shots Golf 2 (T)
Independence Day (T)
Legend of Mana (GS)
Men in Black Crushdown (T)
Mortal Kombat: Deadly Alliance (T)
Parasite Eve (T)
Parasite Eve 2 (T)
Shadowman (GS)
SSX Tricky (T)
The Italian Job (E)
Tony Hawk's Pro Skater 3 (T)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (E)
Vagrant Story (T)

**CLUB PLAY #7**
Army Men: Sarge's Heroes 2 (T)
Capcom Vs. SNK Pro (GS)
Countdown Vampires (T)
Devil May Cry 2 (E)
Digimon World (E)
Dragon Ball Z: Budokai (T)
Extreme Hybrid Racing (T)
Grand Theft Auto: Vice City (E) (T)
Hot Wheels: Turbo Racing (T)
Independence Day (T)
In Cold Blood (GS)
La Mans 24 Hours (T)
LMA Manager 2001 (T)
Medal of Honor: Frontline (T)
Ranma 1/2: Renaissance (T)
Romance of the Three Kingdoms IV (GS)
Parasite Eve (T)
The Italian Job (T)
The King of Fighters '97 (T)
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (T)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (T)
Warriors of Might and Magic (GS)
X-Men: Mutant Academy (GS)

**CLUB PLAY #8**
Alien Resurrection (T)
Apocalypse (T)
Blade (T)
Bomberman World (T)
Dance Dance Revolution 5th Remix (T)
Devil May Cry 2 (E)
Digimon World (E)
Digimon: Digital Card Battle (GS)
Dragon Ball Z: Budokai (T)
FIFA Soccer 2002 MLS (GS)
Legacy of Kain: Blood Omen (GS)
Medal of Honor: Frontline (T)
Pink Panther: PInkadelic Pursuit (E)
Street Fighter Alpha 3 (T)
Super Shot Soccer (GS)
Tenchu 2: Birth of the Stealth Assassins (T)
Tenchu: Wrath of the Heavens (T)
The Guardian of Darkness (T)
Valkyrie Profile (T)
Warpath: Jurassic Park (T)
World's Scariest Police Chases (T)
Wu-Tang: Shaolin Style (T)

**CLUB PLAY #9**
Ace Combat 3: Electrosphere (E)
Ape Escape (T)
Atlantis: The Lost Empire (T)
Beyblade (E)
Codename: Tenka (GS)
Countdown Vampires (T)
Devil May Cry 2 (T)
Digimon Rumble Arena (T)
Dragon Ball Z: Budokai (T)
Final Fantasy IX (GS)
Grand Theft Auto 2 (T)
Grand Theft Auto: London 1969 (GS)
Grand Theft Auto: Vice City (T)
Pink Panther: Pinkadelic Pursuit (T)
Spec Ops: Airborne Commando (T)
Spiderman 2 Enter: Electro (T)
State of Emergency (T)
The King of Fighters '96 (T)
The Lord of the Rings: The Two Towers (E)
The Simpsons Wrestling (T)
Worms Armageddon (T)

**CLUB PLAY #10**
3Xtreme (T)
Army Men: Air Attack 2 (T)
Army Men: Total Meltdown (T)
Capcom Vs. SNK Pro (T)
Crash Team Racing (T)
Def Jam Vendetta (GS)
Disney's Treasure Planet (T)
Enter the Matrix (E)
Grand Theft Auto: Vice City (T)
Harry Potter and the Chamber of Secrets (T)
Jackie Chan: Stuntmaster (GS)
Medal of Honor: Frontline (T)
Nascar Thunder 2002 (T)
Rayman 2: The Great Escape (E)
Sled Storm (T)
The Lord of the Rings: The Two Towers (T)
The Simpsons Wrestling (T)
Tom Clancy's Rainbow Six: Lone Wolf (E)
Twisted Metal: Small Brawl (GS)
Warcraft 2: The Dark Saga (T)

**CLUB PLAY #11**
007 Racing (T)
Ace Combat 04: Shattered Skies (T)
Alien Resurrection (E)
Def Jam Vendetta (T)
Devil May Cry 2 (GS)
Digimon World 3 (GS)
Enter the Matrix (E)
Final Fantasy VIII (E)
Sim Theme Park (T)
SOCOM: US Navy Seals (T)
Satr Wars Demolition (T)
Tom Clancy's Rainbow Six: Rogue Spear (T)
Twisted Metal: Small Brawl (T)
World Soccer Winning Eleven 6 Final Evolution (T)

**CLUB PLAY #12**
007 Racing (T)
Def Jam Vendetta (T)
Devil May Cry 2 (GS)
Digimon World 3 (GS)
Enter the Matrix (T)
Final Fantasy VIII (E)
Gekido: Urban Fighters (T)
Shaman King: The Spirit of the Shaman (T)
Silent Hill 3 (E)
Tomb Raider: The Angel of Darkness (T)
Twisted Metal: Small Brawl (T)
Walt Disney World Quest: Magical Racing Tour (T)
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (E)

**CLUB PLAY #13**
007: Tomorrow Never Dies (T)
Alundra (GS)
Baldur's Gate: Dark Alliance (GS)
Bomberman Fantasy Race (T)
Command ✖ Conquer (T)
Crash Bash (GS)
Digimon World (T)
Enter the Matrix (T)
Final Fantasy VIII (E)
Grand Theft Auto: Vice City (T)
Legacy of Kain: Soul Reaver 2 (T)
Mortal Kombat Mythologies: Sub-Zero (T)
Saber Marionette J: Battle Sabers (T)
Silent Hill 3 (T)
Tomba 2!: The Evil Swine Return (E)
World Soccer Winning Eleven 7 (E)
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (T)

**CLUB PLAY #14**
Brave Fencer Musashi (E)
Castlevania: Symphony of the Night (T)
Final Fantasy VIII (E)
Metal Gear Solid 2 (GS)
Mission: Impossible (T)
Monsters, Inc (T)
Parasite Eve 2 (T)
Silent Hill 3 (T)
Sim Theme Park (GS)
Spiderman (T)
Spyro: The Year of the Dragon (T)
Thousand Arms (GS)
Tom Clancy's Splinter Cell (E)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (T)
Vanishing Point (T)
Virtua Fighter 4 Evolution (T)
World Soccer Winning Eleven 7 (E)
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (T) (GS)

**CLUB PLAY #15**
Akuji the Heartless (T)
Armored Core: Project Phantasma (GS)
Baldur's Gate: Dark Alliance (T)
Clock Tower 2 (E)
Commandos 2 (T)
Deception 3: Dark Delusion (T)
Dino Crisis 2 (T)
Formula One Championship Edition (GS)
Grand Theft Auto: Vice City (T)
NBA Live 2003 (T)
Rayman (T)
The Simpsons: Hit ✖ Run (T)
Tom Clancy's Splinter Cell (E)
Tony Hawk's Pro Skater 4 (T)
Valkyrie Profile (E)
Virtua Fighter 4 Evolution (GS)
Wu-Tang: Shaolin Style (T)
Yu-Gi-Oh! Forbidden Memories (T)

**También podés conseguir cualquiera de estos números en HOLLYWOOD TV CINEMA, Lavalle 750, local 43, Galería Corrientes Angosta, de lunes a viernes de 11:30 a 19:00 hs. y los sábados de 11:00 a 14:00 hs.**

# Todos los números te batimos LA POSTA

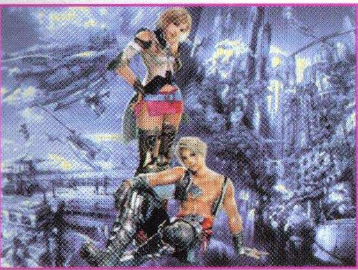
**Si no tenés la más pálida idea de lo que pasa en el mundo de la Playstation, caiste en las manos más indicadas... ¡¡Muejejei!!**

## FINAL FANTASY XII

*Square se apresta a atacar el mercado nuevamente.*

El nuevo episodio de la afortunadamente interminable saga de Square está listo para lanzarse al mercado y adueñarse de él. Final Fantasy XII (a no confundir con el Final Fantasy X-2, que ya se encuentra disponible y el cual viene a ser la segunda parte del Final Fantasy X) amenaza con convertirse en un verdadero monstruo, bien a la altura de sus predecesores, los cuales siempre se mantuvieron en el tope tanto de las críticas como de las ventas en todo el mundo.

Esta nueva aventura nos presenta a Ashe, una chica oriunda del reino de Dalmasca, quien parte a enfrentarse a un imperio que amenaza las fronteras de su país. Junto a ella vemos a Vaan, un joven guerrero quien la acompañará en su gesta. A diferencia de anteriores Final Fantasy, en los cuales las pocas razas no humanas mantenían un parecido físico evidente con los hombres, esta vez los diseñadores decidieron crear razas y especies muy particulares y bien diferenciadas entre sí, cada una de las cuales tendrá sus propios puntos fuertes y sus propias debilidades, dándole así una mayor riqueza al ya de por sí amplio y variado mundo de los Final Fantasy.



*El Final Fantasy XII promete ser un digno heredero de una de las sagas más importantes e influyentes de la historia de los videojuegos.*

Además, Square promete también gigantescas batallas tanto terrestres, con soldados y unidades a pie, como aéreas: los vehículos voladores tendrán un papel preponderante en este Final Fantasy XII y los diseñadores ya han creado decenas de modelos diferentes. Además, y como no podía ser de otra manera, nuestros viejos y queridos chocobos dicen presente una vez más, aunque en esta oportunidad parece ser que sólo tendrán como objetivo servir de transporte.

Desarrollado y distribuido por Square Enix, Final Fantasy XII se encuentra terminado en un setenta por ciento y ya está anunciado para desembarcar en el mercado japonés para fines de este 2004. Esto quiere decir que, con suerte, en sólo unos pocos meses más tendremos la versión para occidente entre nosotros. Ah... no creo que haga falta aclarar que es solamente para PlayStation 2, ¿no?

## PROBLEMITAS MUSICALES PARA SONY

*Su nuevo juego no anda todo lo bien que debería.*

Sony Computer Entertainment dio a conocer que Kuma Uta, su juego musical para PlayStation 2 lanzado al Japón el pasado 20 de noviembre, posee varios errores o "bugs" (bichitos que le dicen).

Un ejemplo de esto es la opción de e-mail que trae el juego. No, no te confundas. Kuma Uta no es un Outlook ni nada parecido. Simplemente te permite guardar un archivo de música creado por vos mismo en el juego para que luego lo envíes via e-mail a cualquier computadora. El problema reside en que la PC que recibe el correo no es capaz de reconocer el archivo y, por ende, se ve imposibilitada de reproducirlo.

Para solucionar este inconveniente, Sony ha decidido ofrecer un cambio de discos a aquellos usuarios registrados del Kuma Uta. Esto, por supuesto, es una solución que la mayoría de los jugadores ha recibido con gran entusiasmo, porque no sólo fueron atraidos hacia el Kuma Uta por el hecho de poder crear música, sino también de compartirla libremente con cualquier otra persona a través de la ya mencionada opción de e-mail.




*El Kuma Uta no vino tan pulenta como se esperaba.*

## Z-AXIS ESTÁ BUSCANDO PERSONAL

*Necesita gente para Iron Man y X-Men.*




*Dos nuevos juegos de la Marvel te andan necesitando.*

Los pibes de Z-Axis, responsables de juegos como Dave Mirra's BMX Freestyle, Aggressive Inline y Thrasher: Skate and Destroy, firmaron un acuerdo con la monstruosa Activision para hacerse cargo nada más y nada menos que de dos juegos basados en licencias de Marvel Comics: Iron Man y X-Men.

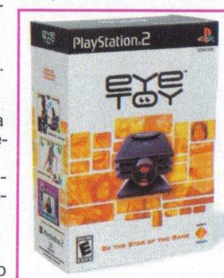
De acuerdo a la información, Z-Axis anda necesitando gente más que capacitada para poder llevar adelante estos proyectos. Los puestos a cubrir son animador, modelador de personajes, artista para niveles y escenarios, artista 2D, programador, programador de efectos visuales y artista ambiental. Sí, es cierto: se trata de puestos para los cuales hay que estar sumamente capacitado, pero el talento es una de las pocas cosas que nunca faltan en nuestro país. Si te interesa (y te animás), pegate una vuelta por el sitio web de Z-Axis para tener más información al respecto. Quién te dice, por ahí terminás yéndote a los *iuesei* a laburar nada menos que con fichines.



## EYE TOY DE SONY

*Convertite en un personaje de PS2.*

Sipi... este nuevo aparatejo creado por Sony tiene como objetivo principal que vos mismo protagonices tus videojuegos. ¿Cómo es esto? Este Eye Toy (u "ojo de juguete") es una cámara digital que podés conectar a un puerto USB de la PlayStation 2 para, luego, ingresar el disco que, por supuesto, ya viene con la cámara (tampoco pienses que te vas a ver a vos mismo cueteando zombies en un Resident Evil o haciéndote el banana con Shiva en un Final Fantasy). Una vez que todo esté instalado, la cámara va a captar los movimientos que vos hagas con tu cuerpo y los va a reproducir en la tele. De esta manera, vas a poder evitar una invasión extraterrestre en UFO Juggler o castigar a ñoquí limpio a tus rivales en Boxing Chum, por mencionar sólo dos de los doce juegos que el disco de la Eye Toy trae consigo. Además, pueden participar desde uno hasta cuatro jugadores. En Estados Unidos, este chichecito cuesta unos cincuenta dólares, aproximadamente, unos ciento cincuenta pesos por estas pampas.




*La Eye Toy de Sony te cumple un sueño: ser vos el protagonista de tus videojuegos.*

## TOKYO GAME SHOW

*Revelaciones del mercado japonés.*

Cada año, durante el último día de exposición del Tokyo Game Show (el evento de entretenimiento digital más importante del mundo junto a la E3), la CESA (Computer Entertainment Supplier's Association), la empresa que organiza el TGS, lleva a cabo una encuesta general para averiguar las tendencias de los programadores, diseñadores y jugadores del mercado japonés de videojuegos. Más de mil personas fueron consultadas para esta ocasión y los resultados están ya disponibles en el sitio oficial de la CESA (www.cesa.or.jp). Por supuesto, este informe está en japonés, pero fuentes oficiales aseguraron que en pocos días habrá una versión en inglés disponible. Por lo pronto, esto es parte de lo que se dio a conocer...

La PlayStation 2 es la que lidera la categoría de consolas, siendo un 79% de los encuestados los que poseen una. Luego, y para sorpresa de muchos, la PS One y la vieja PlayStation marchan en segundo lugar con un 62%. Nintendo se quedó con el tercer y el cuarto puesto con la GameCube y el GameBoy Advance en un 58% y 56% respectivamente. La yanqui X-Box, por último, sigue sin despertar mucho interés en el público japonés con un 10%. De hecho, la X-Box se ubicó incluso por detrás de varias consolas que ya ni siquiera se fabrican: Super NES, GameBoy Color, Nintendo 64, Dreamcast y Saturn tuvieron porcentajes mayores que la maquinola de Bill Gates.

La encuesta también brindó detalles sobre qué tipo de juegos prefieren los japoneses. Y los RPG fueron los grandes ganadores con un 39% de las preferencias. Y este porcentaje es realmente enorme, ya que el segundo puesto fue para el género de las estrategias con sólo un 7% de los votos. Mientras tanto, géneros muy populares en occidente como los FPS y los juegos en red o LAN recibieron puntajes inferiores al 1%.

Estas estadísticas hacen que el mercado japonés de videojuegos parezca un hueso duro de roer para los desarrolladores de occidente. Sin embargo, fuentes de la CESA aseguraron que esto "no es necesariamente así". Al parecer, la gente que asiste al TGS (tanto desarrolladores como jugadores) suelen tener una visión bastante estricta sobre nacionalismo, tratando siempre de priorizar los productos japoneses. Sin embargo, la misma gente de la CESA aseguró que, de realizarse una encuesta a nivel más popular, los resultados no serían tan poco promisorios para los profesionales occidentales.

# Los últimos lanzamientos

*¡Juegos recién saliditos del horno!*

**Los juegos más nuevos para PlayStation y PlayStation 2 están acá. Recién salidos a la calle, es seguro que alguno de ellos va a pegar con lo que estás buscando...**

## ULTIMOS LANZAMIENTOS:

### PS2:

- **Sims Bustin' Out** (Simulación - Japón)
- **GTA4 "Prologue"** (Simulación - USA)
- **Fatal Frame 2: Crimson Butterfly** (Aventuras - USA)
- **Supercar GT** (Carreras - USA)
- **Max payne 2: The Fall Of Max Payne** (Acción - USA)
- **.hack Quarantine (part 4)** (RPG - USA)
- **He-Man Defender of Grayskull** (Acción / Aventuras - USA)
- **Fallout Brotherhood of Steel** (RPG - USA)
- **Baldur's Gate Dark Alliance 2** (RPG - USA)
- **Carmen Sandiego: The Secret of the Stolen Drums** (Aventura Gráfica - USA)
- **Tom Clancy's Ghost Recom: Jungle Storm** (Acción - USA)
- **Daredevil: The Man Without Fear** (Acción / Aventura - USA)
- **Hyper Street Fighter 2: Special Aniversary Edition** (Pelea - USA)

## LOS MÁS VENDIDOS DEL MES:

### PS2:

1 - *Medal Of Honor Rising Sun*
2 - *Winning Eleven 7 (Pro Evolution Soccer 3)*
3 - *Need For Speed Underground*
4 - *Final Fantasy X-2*
5 - *Disgaea: Hour Of Darkness*
6 - *Tony Hawk's Pro Skater Underground*
7 - *Crash Nitro Kart*
8 - *Jak & Daxter 2*
9 - *SOCOM 2: Navy SEALs*
10 - *Grand Theft Auto Vice City*

### PSX:

1 - *World Soccer Winning Eleven 6 World Cup*
2 - *Yu-Gi-Oh The Forbidden Memories*
3 - *Beyblade*
4 - *NBA Live 2003*
5 - *Nascar Thunder 2004*
6 - *Beyblade 2*
7 - *Final Fantasy IX*
8 - *Front Missions 4*
9 - *Legend Of Dragoon*
10 - *Wild Arms 2*

ESPECIAL POSTALES NAVIDEÑAS

# ¡La gran partuza de la Club Play!



¡Uy! ¡Llegó Papanuel! No... ése es nada menos que nuestro benemérito director, quien no tuvo mejor idea que disfrazarse así para ver si podía manotear algo... el tema es que, como diciembre suele ser un mes caluroso en Argentina, apenas se quitó el traje fueron las minas las que le manotearon la jeta a él...





La verdad, no tenemos la menor idea de quién era esta mina. Apareció en la editorial trayendo cinco grandes de muzzarella y ocho fainás... y como no teníamos pa' la propina, la convencimos de que se quede... je.

Esta es Clodomira Carrión... sí, la prima de Adrián, una de nuestras invitadas especiales, retratada mientras aguardaba la llegada de Papá Noel junto al arbolito. "Ojalá que llegue pronto", dijo. "Y que me traiga un banquito, porque estoy repodrida de estar sentada en el aire... Si no viene ya, le entro a lo' turrone'".

Buenas gambas, linda cinturita... te gusta, ¿no? Bueh, pensalo dos veces, macho, porque éste es nuestro ex-colaborador Alex "Gambetita" Fernández, luciendo un exclusivo modelito para la ocasión (regalo que él mismo se hizo, por supuesto).





Shanina Sholanda, la señora que limpia en la editorial, mostrando shena de orgusho el regalito que Papá Noel le trajo: una micro-tanga. Claro que esha no podía saber que Papá Noel era en realidad el jefecito.



Esta agraciada señorita no es otra que... la mismísima prima Clodomira después de los turrones y el pan dulce. Revisando ansiosamente los regalos para ver si Papá Noel le trajo el banquito, dedujo con su sagacidad habitual "Esto debe ser una pelota 'e fulbo".




# Galería de Códigos

Los Game Shark son dispositivos que están disponibles en dos formatos: cartucho (que se inserta por detrás de la consola y que posee varias versiones) y CD (sólo disponible en versión 1.0).
Cuando estás jugando, la información sobre la cantidad de tus vidas, municiones, armas, etc. es depositada en una memoria llamada RAM. Básicamente, lo que hacen los Game Shark es sobreescribir esa memoria para que sea posible ejecutar la munición ilimitada,selección de nivel, etc.
Otros dispositivos compatibles con los Game Shark son el Goldfinger, el Action Replay, el Gamebuster, el Game Wizard y el Code Breaker. Los códigos que ves en esta sección todos los meses son chequeados con un Game Shark 1.0, excepto en aquellos casos en donde se indica lo contrario.

## DEXTER'S LABORATORY: MANDARK'S LAB?



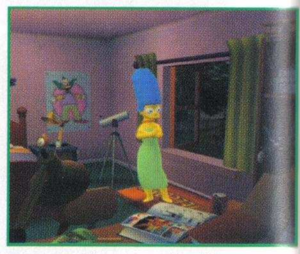
**Vidas infinitas en el DeeDee's Dance**
801951D0 0002
**Presioná R1+R2 para rellenar el Spray en el Cooties**
D00921C6 F5FF
80130064 FFFF
**Presioná L1+L2 para rellenar la energía en el Cooties**
D00921C6 FAFF
80130084 FFFF
**Vidas infinitas en el Atom Blaster**
30178629 0002

## BREATH OF FIRE IV



**Tener todos los ítems**
50007502 0001
8011AD98 6301
**Tener todas las armas**
50007502 0001
8011AF98 6301
**Tener todas las armaduras**
50007502 0001
8011B198 6301
**Tener todos los accesorios**
50007502 0001
3011B398 6301
**Zenny infinito**
8011AD80 E0FF
8011AD82 05F5
**Detener el tiempo**
8011AD90 0000
8011AD92 0000
8011AD94 0000
**Cray Con el HP al máximo**
8011AAD8 270F
**Cray's Con el AP al máximo**
8011AADC 03E7
**Tener todas las habilidades en la Camp List**
8011B5C8 FFFF
8011B5CA FFFF
8011B5CC FFFF
8011B5CE FFFF
8011B5D0 FFFF

## THE SIMPSONS: HIT & RUN



**Para activar cualquier truco, primero activar éste.**
F450B604 BF740416
**Sin daño a los vehículos**
2490B228 36B4D398
**Todas las películas**
44519E6E 1060577A
3942D7E1 9BABB1E0
**Todas las películas en el nivel 1**
24509668 14705778
**Todas las películas en el nivel 2**
2450B568 14704198
**Todas las películas en el nivel 3**
24509568 14F04128
**Todas las películas en el nivel 4**
2410B768 14704388
**Todas las películas en el nivel 5**
24109468 14F043B8
**Todas las películas en el nivel 6**
24509468 14705118
**Todas las películas en el nivel 7**
2450B668 14F053A8
**Todas las avispas destruídas**
44519E6F 106077EA
3942D7E1 9BABB1E0
**La barra de Hit & Run siempre vacía**
24983788 9616D53D
**Monedas infinitas**
2443FDC6 DCE15ABA

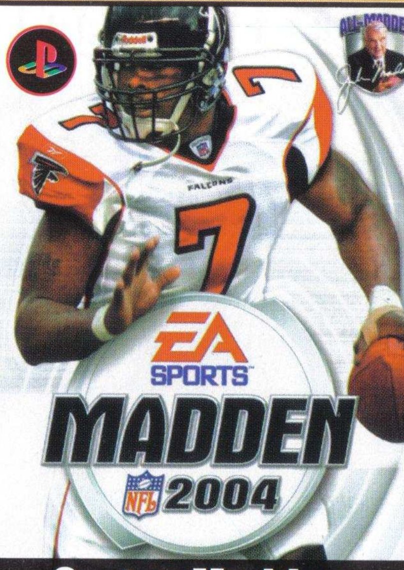


Uno de los elementos más característicos de este juego son las Madden Cards o Cartas Madden, similares a las cartas reales que se venden en los comercios de EE.UU. Pero, claro, éstas están dentro del juego. Estas cartas sirven, por ejemplo, como ayudas adicionales para tus jugadores, aumentando ciertas características. Podés ver cuál es tu colección de Madden Cards ingresando a la opción Gameplay Settings y luego a Madden Cards.

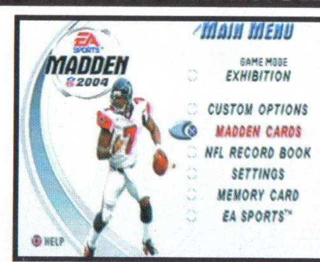
Estas cartas vienen en packs de 15, los cuales cuestan 100 tokens (a lo largo del juego, vas recibiendo recompensas por tus logros en la forma de estas tokens o monedas). Las quince cartas de cada pack están generadas al azar y pueden ser de bronce, de plata o de oro. Al recibir estas cartas, podés ir habilitando equipos históricos, características especiales y nuevos elementos.

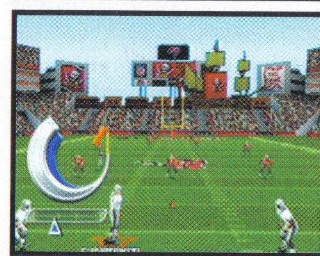
Acá te mostramos qué debés hacer para habilitar algunas de las cartas...

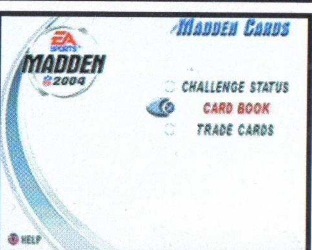
029. Conseguí el oro en el All-Madden Trench Fight Drill.
030. Conseguí el oro en el All-Madden Swat Ball Drill.
033. Conseguí el oro en el All-Madden Coffin Corner Drill.
044. Conseguí el oro en el All-Madden Ground Attack Drill.
049. Conseguí el oro en el All-Madden Pocket Presence Drill.
071. Conseguí el oro en el All-Madden Precision Passing Drill.
106. Conseguí el oro en el All-Madden Clutch Kicking Drill.
123. Conseguí el oro en el All-Madden Chase and Tackle Drill.
197. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Ground Attack Drill.
199. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Clutch Kicking Drill.
201. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Swat Ball Drill.
203. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Chase and Tackle Drill.
210. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Pocket Presence Drill.
211. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Trench Fight Drill.
212. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Precision Passing Drill.
213. Ganá un Gold Trophy en cualquier nivel de Coffin Corner Drill.
254. Completá el juego de los Bears.
255. Completá el juego de los Belgals.
256. Completá el juego de los Bills.
257. Completá el juego de los Broncos.
258. Completá el juego de los Browns.
259. Completá el juego de los Buccaneers.
260. Completá el juego de los Cardinals.
261. Completá el juego de los Chargers.
262. Completá el juego de los Chiefs.
263. Completá el juego de los Colts.
264. Completá el juego de los Cowboys.
265. Completá el juego de los Dolphins.
266. Completá el juego de los Eagles.
267. Completá el juego de los Falcons.
268. Completá el juego de los 49ers.
269. Completá el juego de los Giants.
270. Completá el juego de los Jaguars.
271. Completá el juego de los Jets.
272. Completá el juego de los Lions.
273. Completá el juego de los Packers.
274. Completá el juego de los Panthers.
275. Completá el juego de los Patriots.
276. Completá el juego de los Raiders.
277. Completá el juego de los Rams.
278. Completá el juego de los Ravens.
279. Completá el juego de los Redskins.
280. Completá el juego de los Saints.
281. Completá el juego de los Seahawks.
282. Completá el juego de los Steelerns.
283. Completá el juego de los Titans.
284. Completá el juego de los Texans.
285. Completá el juego de los Vikings.




## Cartas Madden










## Que llegó el cartero, que llegó, que llegó...

**Dudas, interrogantes, confusiones, problemas... todas las respuestas las vas a encontrar todos los meses acá, en el Correo Club Play.**

**Escribinos a *"Correo Club Play", Casilla de Correo 5086, C1000WBY, Correo Central, Buenos Aires, Argentina.***

*RODRIGO LORENZO*
*Hola:*
*Soy un chico que lee mucho la Club Play (hasta la pude poner como contraseña de mi compu). Me llamo Rodrigo y quería preguntarles algo sobre el Final Fantasy VII.*
*¿Qué mierda tengo que hacer para conseguir la materia Final Attack? Ya luché contra los monstruos y no me la dio ese hijo de... (según mi primo, me la iba a dar). Por favor, escríbanme la solución.*

**Club Play:** Hola, Rodrigo. Podés ganar la materia Final Attack en las Chocobo Racing que se corren en Gold Saucer.
Un abrazo.

---

*SERGIO SCOTTO*
*Hola, muchachos:*
*¿Cómo andan? ¿Todo en orden? Espero que sí. Acá les mando una carta a los dos más grandes de la Argentina con algunas cosillas que tengo para preguntarles. Entiendo que no dan trucos ni nada de eso pero, por favor, contesten estas preguntas que no son sobre trucos ni nada parecido...*
*1) ¿Puedo mandar e-mails a la revista? (Porque no me dan ganas de escribir una carta).*
*2) El Tales of Simphonia, ¿va a salir para PS2?*
*3) En el FFVII, ¿pudieron matar al Weapon del agua sin usar trucos? Porque yo sí, pero me costó un huevo y no conozco a nadie que lo haya matado?*
*4) Para ustedes, ¿cuál es el mejor RPG de todos los que hay para Play (1 y 2)? Para mí, el Wild Arms 1 (es un juegazo).*
*Por ahora, eso solo. Más adelante les escribo de nuevo con un poco más de humor (pasa que estoy corto de tiempo). ¡Chau!*

**Club Play:** Bueno... orden en la editorial no hubo nunca. Pero se agradece el interés, fiera.
1) Por supu.
2) Por ahora no creo que salga porque está anunciado para la GameCube.
3) ¿Y a vos qué te parece? Nosotros somos profesionales de los videojuegos. Si algo nos cuesta demasiado, seguimos probando y probando hasta que sale.
4) Para mí, el Final Fantasy IX. Para Adrián, el Final Fantasy VIII.
Un abrazo, Sergio (y la próxima vez, nosotros también prometemos contestarte con un poco más de humor, je).

---

*PATRICIO NANZER (15)*
*¡Hola, Adrián y Ale!:*
*El motivo de esta carta es para felicitarlos por la CP. Les comento que los sigo con mis hermanos desde hace tres años. Bueno, vamos a las preguntas...*
*1) ¿Cómo consigo el rayo verde en el Silent Hill (Hiper Blaster)?*
*2) ¿Cómo consigo plata en el Digimon 1? El truco de la Club Play #13 no funciona.*
*3) Estoy por comprarme la PS2. ¿Me recomiendan el Star Ocean 3?*
*También quería presentarles dos quejas: primero, odio las propagandas de la revi y segundo, me gustaria que en el RVM pongan personajes de videojuegos (Tifa y Garnet, por ejemplo).*
*Gracias y saludos.*

**Club Play:** Gracias por las felicitaciones, Patricio.
1) Tenés que pasar el UFO Ending (la explicación de como llegar a ese final está en la Club PlayStation #06).

**BOLSA DE VALORES CP**
Al momento del cierre del mercado "jueguil", la PlayStation 2 cotizaba a 1025 pesos.

2) Tu truco seguramente no funciona porque Mojyamon ya se unió a la ciudad. ¿Probaste en vez de usar DigiMushrooms usar Meat? Vas atener menos plata pero algo es algo, no?
3) Claro que sí. Es una joyita (te tienen que gustar los RPG, por supuesto).
Con lo de las propagandas, no podemos hacer nada (nos dan de comer, che). Y con respecto a lo del RVM, lamentablemente son más los que prefieren señoritas de carne y hueso.
Un saludo para vos y tus hermanos, Patricio.

---

*ALEXANDR DAVYDOV (17)*
***Capital Federal.***
*Priviet, Alejandro y Adrián:*
*Les agradezco mucho por haber publicado mi carta. La semana pasada fui a ver si había salido la Club Play y estaba ahí, con mi carta publicada.*
*También les agradezco por haber contestado a mi pregunta. En realidad, lo que pasó es que yo usaba ítems de habilidades nuevas que encontraba después de las batallas en mis GFs y por eso Alexander (FFVIII) no aprendió la habilidad "Med Lv-Up". Tengo ganas de pegarme un tiro, ya que no les hice caso cuando dijeron en el Ojo Clínico del FFVIII: "no compres la versión de FFVIII pirata en español", y el juego se me trabó justo cuando maté a Ultimecia (sniff...sniff...). Nota para todos los lectores de Club Play: "Hagan siempre caso a lo que dicen Alejandro y Adrian". Bueh... ahora estoy ahorrando para la versión en inglés.*
*El motivo de mi carta es para felicitarlos por el número pasado y desearles que sigan así. También los queria interrogar, ejem... perdón: hacer unas "preguntoskis" (je)...*
*1) En el Gran Turismo 2 (en inglés), yo completé todos los circuitos, licencias, etc., y el "status" sólo me marca el 97% de juego completado. ¿Por qué será?*
*2) En la Playstation 2, ¿los juegos de PSX mejoran en los gráficos (no se rompen, no se ponen lentos) y en la jugabilidad?*
*3) ¿Me recomiendan algún juego de tenis para la PSX?*
*4) ¿Está bueno el "Deception 3: Dark Delusion" para PSX?*
*5) Me quiero comprar una pistola (para PSX, por supuesto). La Guncom es cara, pero encontré una de 30 pesos. ¿Puede servir o es una mier...?*
*6) Hay un juego para PSX llamado Silent Mobius. ¿De qué se trata? ¿Está bueno?*
*No se me ocurre nada más. Uy... creo que olvidé algo... mmm... ¡No! ¡Olvidé cerrar la puerta y se me escapó el gato! Bueno, esto es todo (por ahora). Tengo mucha fe y confío en que publicarán mi carta. Sinó, invocaré a Eden y mandaré a la "editorialovsky" al centro del "universovsky" (uy... ese FFVIII ya me lavó el cerebro, je). Fuera de joda, les mando un gran "saludoff" y un gigante abrazo.*
*PD: Aguante el Dínamo de Moscú.*

**Club Play:** ¡Tokayevich! ¿Cómo anda? Quedate tranqui que no sos el único que puteó de lo lindo al final del FFVIII (conozco varios). Chicos: hagan caso a los consejos de Alexandr.
Respuestoskis:
1) Mi querido Alexandr (¿no es "Olexandr"? yo sabía que se escribía así...), la versión nortea-mericana del juego está incompleta, nunca vas a llegar al 100%. Si vas a llegar al 100% con la versión japonesa del juego.
2) Sí, hay una leve mejora en los gráficos, pero sólo un poco. Aumenta levemente la calidad, pero ni pienses que a un Army Men lo vas a ver con los gráficos del Metal Gear Solid 2. La jugabilidad sigue siendo la misma.
3) Recomendables hay muy pocos. El All Star Tennis 99 es aceptable, pero los demás no valen la pena.
4) Es excelente. Pero hacete a la idea de que te va a tener pensando y pensando para avanzar en las misiones.
5) ¿que, la que se parece a una Beretta? Y... la verdad, yo no me arriesgaría.
6) Para PSOne Salieron dos: el Silent Mobius - Case: Titanic (aventuras) y el Silent Mobius - Genei no Datenshi (RPG). Éste último está muy bueno.
Mandalo, nomás, a Eden que nosotros te-nemos una buena cantidad de Holy Wars esperándolo (je). Un saludoff para vos también (y para tu gato... si es que lo encontraste, claro está).
PD: Ma' qué Dínamo de Moscú... ¡aguante el Spartak!

**Debido a los problemas de inseguridad que todos conocemos, no vamos a publicar ni direcciones, ni números de teléfono, ni e-mails de ningún lector.**

---

*EZEQUIEL RASGIDO (17)*
***Tigre, Buenos Aires.***
*Hola, gente:*
*¿Cómo andan? Les quiero agradecer por darnos esta maravilla mensual y paso a lo que me llevo a escribirles...*
*1) ¿Cuándo y cuánto saldría el Linux para PS2?*
*2) ¿Y el HDD?*
*3) La PSX nueva, ¿cuánto y cuándo saldría y cómo vendría?*
*PD1: Un saludo para Juanchi, Diego, Pato, Adri, Facu, David y Greta.*
*PD2: Aguante Linkin' Park.*

**Club Play:** Se agradecen los elogios, amigazo.
1) ¡Ya salió! Eso fué a mediados del 2002.
2) A principios del año que viene.
3) La consola - reproductor de mp3 - grabadora de DVD, ya está disponible en Japón y sale 921 Dólares.
Un saludo para vos, Eze, y, de paso, vaya un abrazo a Ezequiel Grandjean, un amigo de Tigre al que no veo hace mucho tiempo.
PD: La foto de Linkin' Park está

pubilcada.

**EZEQUIEL MANZOLIDO (15)**

*Hola, ¿cómo están, amigos de la Club Play?:*

*Los quería molestar un poco haciéndoles algunas preguntas.*

*1) ¿Me podrían decir por favor dónde se hacen torneos de Winning Eleven? (Si puede ser algún teléfono o mail, o algo de información para poder averiguar).*

*2) ¿Cuál o cuáles torneos me recomiendan?*

*3) ¿Me podrían decir el orden cronológico de los Resident Evil?*

*4) ¿Dónde puedo conseguir las novelas de Resident Evil en castellano?*

*5) ¿Qué puntaje le ponen a los Resident Evil (un puntaje general de todos en uno)? Yo coincido con un "grande": "Del 1 al 10, te pongo un 11".*

*Bueno, me despido de todos ustedes los V.P.S. (Virtuosos de la PlayStation).*

**Club Play:** Otro ezequiel más. Vos no serás de Tigre también, ¿no? Bienvenido.

1) Fijate que ahora están muy de moda los locales de PS2 para jugar como si fuera un arcade, ahí organizan seguro torneos.

2) Los de Winning Eleven, los del Tony Hawk's y los del Gran Turismo o NFS.

3) Solamente para PSX y PS2: Resident Evil, Resident Evil Director's Cut, Resident Evil 2, Resident Evil 2 Dual Shock Version, Resident Evil 3: Nemesis, Resident Evil: Gun Survivor, Resident Evil Code Veronica X, Resident Evil: Dead Aim y Resident Evil: Outbreak (estos tres últimos son para PlayStation 2 únicamente).

4) Fijate por la calle Corrientes (casi el obelisco) que seguro conseguís algo.

5) ¿Un puntaje para todos juntos? Yo les pongo un 8,50.

Saludos, E.L.C.P. (estimado lector de la Club Play... je).

**¿Querés hacer vos mismo el Ojo Clínico?**

Si andás con ganas de darle tu puntaje a un juego que te partió la cabeza (o que te pareció una soronga), ahora podés hacerlo. Mandá tu análisis (con la misma estructura que le damos nosotros, por supu) a **ojoclinico@maydaycomics.com** para verlo publicado con tu nombre en la revista (de más está decir que es una colaboración *ad honorem*, claro está).

**PABLO MARIO PLANOVSKY (12)**

**Wilde, Buenos Aires.**

*Club Play:*

*Les comento que estoy insatisfecho con las últimas revistas. Por eso les paso a detallar los siguientes puntos...*

*No me parece que estén cubriendo la salida de la mayoría de los juegos. Si me contestan que es por el espacio de la revista, les digo que NO buscan cómo aprovecharlo.*

*Los trucos que publican son pocos. Esos trucos se pueden obtener de MUCHAS páginas de internet especializadas en eso. Me molesta, que pongan pocos trucos del GTA: Vice City (u otro juego) y gasten en eso una carilla. En esa carilla, hay un texto LARGUÍSIMO, una (o varias) imágenes que abarcan la mayor parte de la carilla... ¡y 6 trucos solamente! cuando yo entro a un sitio de internet y obtengo todos los trucos que ustedes, MES por MES, fueron publicando de la manera menos ahorrativa (de espacio) posible.*

*Las críticas de los juegos no son críticas sino opiniones personales de Adrián Carrión. Como eso es así, ¿de qué me sirve? O sea, me dirijo a comprar un juego y no sé si es bueno o malo debido a eso.*

*Me parece que el juego Ana Kournikova's Smash Court Tennis, de PSX, tiene mejores gráficos que el Final Fantasy. Sin embargo, este último recibió más puntaje que el otro (en gráficos, justamente).*

*En esa sección (El Ojo Clínico) NO se abarcan la mayoría de los juegos nuevos. Si me contestan que es por el espacio de la revista, vuelvan a leer lo que escribí anteriormente.*

*En una revista, un lector pide la crítica del Final Fantasy IX y ustedes le dicen que ya es un juego viejo. Pero en la CP #12, ponen críticas de juegos como Vagrant Story, Legend of Legaia y Chrono Cross (juegos muuuy viejos), pudiendo en ese entonces criticar juegos nuevos como Ford Truck Mania, Tall Infinity y Mix TV Presents: Eminem.*

*Las estrategias no me parecen en NADA buenas. Sinó, comparen sus estrategias con las de Play Guías & Trucos (revista española). En cualquier estrategia de un mismo juego se nota la diferencia. También comparen sus reviews con las de la revista PS2 Obsesion (española).*





Si querés recibir la Newslettter de la Club Play cada mes en tu casilla de correo electrónico, envianos un e-mail a: **newsletter@maydaycomics.com** (sin "subject" ni nada). Esta dirección no toma mensajes sino sólo direcciones (así que ni te molestes en escribir, je).

*La sección Gallery es una P-O-R-Q-U-E-R-Í-A, dado que NO muestra la capacidad gráfica de la PS2. Lo que sí la demuestra son las tomas de la revista PS2 Obsesión.*

*Hablando de espacio, ¿les parece que la sección Gallery es mejor que las reviews o las críticas?*

*Me parece que la única "salvación" argentina tendría que ser BUENA. Porque hay personas que no pueden comprar revistas españolas.*

*PD: La cobertura de la E3 me pareció MALA. Toda esa información se puede ver en ps2on.com*

*PD2: Fui muy bien atendido por Adrián (¿Carrión?).*

*PD3: Los comentarios son para bien. Tengo todos sus números de la revista, desde Club PlayStation.*

**Club Play:** Sí, es cierto, Pablo. Es imposible cubrir todos los juegos de la manera en que lo hacemos nosotros: si ponemos tres renglones de cada juego, no le sirve a nadie; entonces tenemos que optar por poner un juego u otro, según nuestro criterio.

Con respecto a los trucos, tené en cuenta que cada vez hay menos juegos de PS One que salen al mercado y, por ende, hay pocos trucos. De todas formas, ya en este mismo número hemos aumentado la cantidad de páginas destinadas a ellos y seguiremos haciéndolo.

Las críticas SIEMPRE son opiniones personales. La revista la hacemos nosotros, entonces, las críticas las hacemos nosotros, o acaso, cuando leés un análisis sobre un juego en una revista española, ¿no es esa la opinión personal de, por ejemplo, Manolo García? Está en vos tener en cuenta nuestra opinión o no. Pero si nuestra crítica no te sirve simplemente por ser una opinión personal, tampoco te va a servir la crítica de ninguna otra revista especializada en videojuegos.

En cuanto a los puntajes de los juegos, nosotros no comparamos un juego de, por ejemplo, 1999 con otro de 1993. Hay mucha diferencia entre ambos por las realidades del momento y por la tecnología disponible. Cuando el Final Fantasy salió al mercado, sus gráficos eran excelentes en comparación con otros juegos de esa misma época. Cuando el Ana Kournikova's salió a la venta, sus gráficos eran malos en comparación con otros juegos contemporáneos a él. En base a eso le ponemos un puntaje u otro.

Para conseguir los números atrasados de la Club Play, llamanos al 15-4940-9026 de lunes a viernes de 11 a 17 horas.

Segundo, los juegos de PS2 más recientes siempre están publicados. Por este motivo, cuando muchos lectores nos pidieron análisis sobre juegos viejos, comenzamos a incluirlos. Además, el Ojo Clínico del Final Fantasy IX está en este mismo número.

Si nuestras estrategias y reviews no te parecen buenas, respetamos tu opinión (opinión personal, igual que la nuestra sobre los juegos). Muchos lectores no opinan como vos y es por eso que nos siguen comprando.

Con respecto al Gallery, reconocemos que no sos el único que le ha tirado palos a esta sección. Y, si te fijás, te vas a dar cuenta de que hace ya varios números no existe más.

Para nosotros la revista es muy buena. El hecho de que recibamos más elogios que críticas nos indica que mucha gente piensa como nosotros. Sin embargo, eso no quita que la revista siempre pueda mejorar gracias a críticas como las tuyas. Además, y vaya esto como dato anecdótico, los españoles nos robaron a nosotros la idea de sacar una revista que haga hincapié casi exclusivamente en los trucos. Y, como si fuera poco, tené también en cuenta que las realidades de un país y otro son muy dife-rentes. Entonces, con todas las desventajas de hacer una revista argentina en la Argentina, no nos queda la menor duda de que la Club Play es la mejor.

***club play***

Para poder responderles a todos (y pronto), les pedimos que no sean demasiado extensos en sus cartas y que no pregunten sobre trucos o partes de un juego en los que se hayan trabado, ya que esta sección no permite respuestas muy largas. Aquí sólo vamos a responder sobre trucos y estrategias que ya hayamos publicado y que, por alguna razón, sigan representando un problema para ustedes. No queremos que el Correo se transforme en una sección de respuestas personales para cinco o diez lectores por mes, mientras miles se quedan afuera. Intentamos dar respuestas a las preguntas más genéricas, que sean útiles para la gran mayoría de ustedes.

# Clásicos

TRUCOS

## PORQUE LO PASADO NUNCA ESTA PISADO

"¿Te los perdiste? Lero, lero". Pero, che... qué falta de respeto. Pensar que hay revistas que te encajan esta respuesta en la jeta cuando les pedís por ese truco que te puede salvar la vida pero que, lamentablemente, ellos publicaron vaya a saber uno cuántos años atrás. Pero, tranqui... en la Club Play somos primero jugadores de videojuegos y después laburadores (je). Y por eso sabemos lo que significa perderse un truco. Y por eso creamos esta sección. Y por eso te damos de vuelta los trucos que te perdiste (por despistado, nomás). De nada, fiera...

## WORLD'S SCARIEST POLICE CHASES

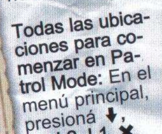
### ¡Las persecuciones policiales que más miedito dan en el mundo!






Bueh, sí... en castellano el título suena más que pedorro. Pero, la verdad, muestra fielmente de qué la va el juego, caso similar a lo que sucede con su homónimo de la tele. Igual, aunque estas persecusiones den menos miedo que jugar al Pac-Man, este juego es de los buenos.

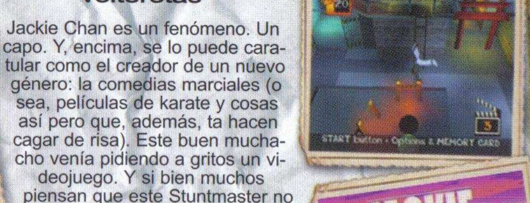
**Todas las ubicaciones para comenzar en Patrol Mode:** En el menú principal, presioná ↓, ↑, L2, L1, ✖, ▲, R2, R1. Un sonido va a confirmar si hiciste bien el truco. Ahora podés comenzar desde cualquier ubicación en Free Patrol.



¿Te gustó el truco? Bueno, éste mismo más el truco para conseguir todos los Extras te esperan en la Club PlaySytation #33.

## JACKIE CHAN STUNTMASTER

### Piñas, patadas y volteretas



Jackie Chan es un fenómeno. Un capo. Y, encima, se lo puede caratular como el creador de un nuevo género: la comedias marciales (o sea, películas de karate y cosas así pero que, además, ta hacen cagar de risa). Este buen muchacho venía pidiendo a gritos un videojuego. Y si bien muchos piensan que este Stuntmaster no está a la altura de Jackie, muchos otros no están de acuerdo. Para ellos va este truco...



**Opción Cine:** Presioná ←, →, R1, ●, ■, ▲, ▲ en la pantalla de "Press Start Button". Si ingresaste el código correctamente, un sonido lo confirmará. Además, también podés habilitar esta opción recolectando veinte dragones dorados.

Si andás ansioso por más trucos para este juego, pegale una leída a la Club PlayStation #27 en donde, además de éste, también tenés los trucos para conseguir todos los dragones y para la selección de nivel.

## CRASH TEAM RACING

### El rey de los kartings

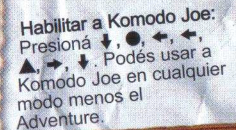


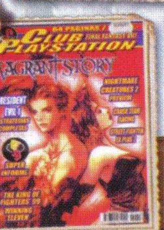



No hay duda alguna. El Crash Team Racing es el juego de kartings más groso que se haya hecho jamás. Y eso que el propio Crash ya era de por sí un personaje espectacular con tres aventuras en su haber no menos geniales. Así que imaginate lo que es este juego. ¿Lo tenés? Acá va para vos, entonces, este truco...



**Habilitar a Komodo Joe:** Presioná ↓, ●, ←, ←, ▲, →, ↓. Podés usar a Komodo Joe en cualquier modo menos el Adventure.





No desesperes, che. En la Club PlayStation #18 podés encontrar tres trucazos más para el Crash Team Racing, incluyendo el que te permite habilitar más pistas.

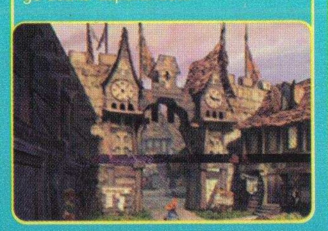
# El Ojo Clínico

**Desmembramientos, disecciones, biopsias y autopsias de los juegos que más te interesan.**

## Juego: FINAL FANTASY IX - 9.90

*Por Alejandro Prieto*
**Empresa:** Squaresoft.
**Referencia:** Final Fantasy VIII.
**Género:** RPG
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** Luego del glorioso FF-VIII, muchos creyeron que Squaresoft cometía un grave error al realizar un nuevo FF. Sin embargo, esta novena aventura de la saga de RPG más importante de todos los tiempos le cerró la boca a todos los incrédulos.

**Presentación: 9,00** - Exquisita. Gráficos bellísimos, música maravillosa y un manejo de cámaras digno de la mejor producción de Hollywood.
**Gráficos: 9,00** - Es muy difícil lograr una calidad visual mejor que ésta en la PSX. Los gráficos tienen un nivel de detalle impecable y el diseño de los escenarios, los personajes y los monstruos ha recibido premios en varias partes del mundo. ¿Algo más?
**Sonido: 10,00** - Lo mejor de lo mejor. La música compuesta por Nobuo Uematsu es una obra de arte: emotiva cuando tiene que serlo, imperceptible cuando corresponde y poderosa en los momentos adecuados.
**Jugabilidad: 9,00** - Tiene tantas aventuras que podés pasarte un año jugando exclusivamente al FFIX.
**Historia: 8,00** - Comienza con una atrapante narración llena de misterios. Pero, una vez que comenzás a resolverlos, te das cuenta de que nada es lo que parecía y que ese "terrible peligro" no es nada comparado con lo que te espera.
**Diversión: 9,00** - Cada escenario presenta un desafío distinto. Hay tanto talento volcado en este juego que hasta saltar a la cuerda es divertido.
**Puntaje: 9,90** - Jamás he jugado un juego que me dejara tan satisfecho en todos los aspectos. No le pongo un rotundo 10 sólo porque algunos personajes son apenas menos carismáticos que los de los FF VII y VIII.
**Consejo:** No intentes terminar el juego enseguida. Dale a cada cosa el tiempo que requiera y visitá cada lugar y hablá con cada personaje más de una vez: el FFIX siempre tiene algo oculto esperándote.






## Juego: MTV's CELEBRITY DEATHMATCH - 5,00

*Por Alejandro Prieto*
**Empresa:** Gotham Games.
**Referencia:** The Simpsons Wrestling.
**Género:** Lucha.
**Idioma:** Inglés, español, francés, italiano y alemán.
**Comentario:** ¡Un arcade de lucha basado nada menos que en el bizarro y exquisito programa de MTV! ¡Copado!... ¿Copado? Mmm...

**Presentación: 1,00** - No tiene.
**Gráficos: 3,00** - Son bastante pobres. Se rompen mucho y el nivel de detalle es una caca. Encima, son gráficos basados en muñequitos de plastilina... no me quiero imaginar si hubieran representado personas reales...
**Sonido: 5,00** - Pobre, aunque los efectos de sonido son aceptables y las voces están realizadas por los mismos del programa de TV. Lo bueno es que, si elegís el idioma español, el juego sólo traduce los textos (nada de "¡Osh haré añicosh, gilipoiash!"). ¿Música? Poca y repetitiva.
**Personajes: 2,00** - Marilyn Manson, Carmen Electra, Tommy Lee y Mr. T son los más conocidos. Hay algunos famosos más... pero fuera de EE.UU. son tan conocidos como el cuatro de Flandria. Muy poco para un juego que lleva por título "combate a muerte entre celebridades".
**Torneos: 4,00** - Eliminatoria a Muerte, Desafío Individual, Uno contra Uno y Brutalidad en Equipo. Nada del otro mundo, pero mucho más no se le puede pedir a un juego de lucha.
**Diversión: 7,00** - Si jugás solo, a la tercera pelea ya estás más interesado en ponerle el joystick en las patas, así cuando vibra te hace cosquillas. Pero de a dos, la cosa cambia y se vuelve divertida (créase o no).
**Puntaje: 5,00** - Le pongo un cinco porque, si jugás con amigos, te cagás de risa seguro. Si el juego no viniera con esta opción, el puntaje apenas arañaría un dos.
**Consejo:** Mantenete lejos del rival y atacalo con ▲+✕, ▲+■ o ▲+●.

## Juego: FORD TRUCK MANIA - 8.50

*Por Zarce Fernández*
**Empresa:** Gotham Games.
**Referencia:** 4x4 Evo (PS2).
**Género:** Carreras.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** Toda la adrenalina de Ford (aunque uno sea hincha de Chevrolet... snif). Si Henry Ford viera a estos bebés... Tenés vehículos de todos los tiempos, desde una F-100 1940 a una Ranger 2003.

**Presentación: 6,00** - Las escenas no son buenas pero tienen muy buena vista.
**Gráficos: 7,00** - Las pistas están muy bien hechas y tenés mucha variedad. Las camionetas tienen mucho detalle y su semejanza con las reales está muy bien (saltó el experto).
**Sonido: 9,50** - ¡Un bochazo! Impresionante. Esa musiquita con la que Carrión se pondría autista. Muy metalera, con un rugido impresionante de motores que le da una emoción increíble al juego.
**Jugabilidad 8,50** - Muy buena. Aparte de los modos normales, podés jugar un uno a uno contra la máquina, pero corren enfrentados. También pueden correr enfrentados contra tres camionetas más. Podés jugar con la pista al derecho y al revés, lo que convierte nuestras diez pistas en veinte, más dos ocultas.
**Torneos 7,00** - Bastante variados y entretenidos, con diferentes tipos de suelos y climas... o sea, diferentes tipos de configuración de la camioneta y de sus ruedas. A medida que avances, se te van agregando camiones, así que tratá de ganar en todas las dificultades.
**Diversión: 7,50** - Es cierto que esperaba más, pero quedé bastante satisfecho y me atrapó por más de dos horas.
**Puntaje: 8,50** - No puede faltarte. Rompé el chanchito (me refiero a la alcancía, no a mi persona), llamá a tus amigos y ponete a jugar con esta joyita.
**Consejo:** Aprendé a colear en las curvas muy cerradas con el freno de mano (●) y vas a tener más oportunidades de ganar.

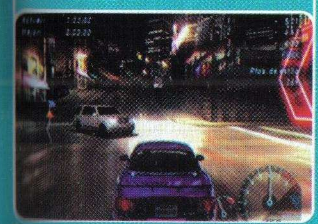


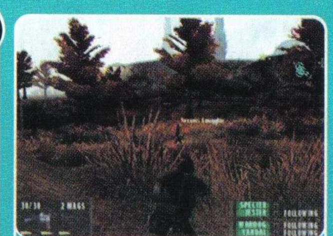
# El Ojo Clínico

## Juego: NEED FOR SPEED UNDERGROUND - 9,50

*Por Nahuel González*
**Empresa:** Electronic Arts.
**Referencia:** Need For Speed: Porsche Unleashed.
**Género:** Carreras.
**Idioma:** Español.
**Comentario:** Un nuevo Need For Speed sale a la calle... y mejor que nunca, con excelentes gráficos, sonido y jugabilidad. Imperdible.

**Presentación: 9,00** - Una presentación impresionante, tanto visual como sonoramente. Muchos detalles por todos lados.
**Gráficos: 9,50** - Excelentes. Muy buenos detalles, muy buena iluminación... muy bien todo. No sigo porque la baba se me cae...
**Sonido: 9,00** - La música es excelente. Los sonidos de los motores, de los choques, de las coleadas y de las frenadas están muy bien hechos.
**Jugabilidad: 9,50** - Muy bien realizada. Todos los controles están bien, aunque hubiese estado bueno que tenga más de dos cámaras.
**Torneos: 10,00** - Muchos y variados. Tenés de todo, desde el Career hasta carreras, picadas, carrera libre, etc., y un novedoso modo: una carrera en la cual el último de cada vuelta es eliminado.
**Diversión: 10,00** - No vas a parar de jugar a este juego. Si sos amante de las picadas y de los coches rápidos, este es **el** juego.
**Puntaje: 9,50** - Un juego imperdible para la PlayStation 2. Vale la pena gastarse unos pesitos por este juego.
**Consejo:** Echale un vistazo a la opción "Personalizar". Le podés agregar de todo a tu coche, desde paragolpes y alerones hasta... ¡luces de neón!





## Juego: SOCOM 2: U. S. NAVY SEALs - 8.50

*Por Leonardo Irianni*
**Empresa:** SCEA / Zipper interactive.
**Género:** TPS / Estrategia.
**Referencia:** SOCOM US Navy SEALs.
**Comentario:** Terrible juego para los amantes del Rainbow Six, Spec Ops y, obviamente, del primer SOCOM.

**Presentación: 6,00** - Parecida a la del primer juego, con los mismos errores de gráficos. Podría mejorarse mucho, más con la experiencia que Zipper Interactive adquirió luego del primer SOCOM.
**Gráficos: 7,00** - En general, los escenarios tienen un gran nivel de detalle. Las explosiones y demás efectos están muy bien hechos, así como las manchas de sangre de los personajes.
**Sonido: 9,00** - Muy buena música y en los momentos precisos. Es increíble la calidad de los sonidos de las diferentes superficies los cuales también varían si corres, caminas o te arrastrás. Los efectos de las armas están bien.
**Jugabilidad: 8,00** - Los controles para tu Ranger son acertados y la forma de dar órdenes a tu grupo es sencilla y cómoda. A mi gusto, el tema de comandar a tu grupo corta un poco la acción.
**Historia: 3,00** - La típica: comandás a un grupo de Rangers cumpliendo misiones de inteligencia y antiterrorismo. Eso sí, siempre en nombre de la paz y de la bandera yanqui... mmm...
**Diversión: 10,00** - La variedad de órdenes y las formas de encarar las misiones le dan larga vida al juego. Y si te llegás a cansar de jugar solo, tenés los modos on-line y on-lan para romperla con tus amigos. ¿Te podés aburrir con todo eso?
**Puntaje: 8,50** - Cuando te acostumbres a comandar a tu grupo, te va a gustar.
**Consejo:** Cuando mates a un enemigo, revisá el cadáver para sacarle el arma si lo creés necesario. Luego, si querés, escondelo para ahorrar posible problemas.

## Juego: DISGAEA: HOUR OF DARKNESS - 8,90

*Por Adrián Carrión*
**Empresa:** Atlus.
**Referencia:** Final Fantasy Tactics.
**Género:** RPG / Estrategia.
**Idioma:** Inglés.
**Comentario:** Desde el principio hasta el fin, el juego es un cago de risa. Es increíble cómo te va a gustar este juego. Más allá de la jugabilidad o los gráficos, sinceramente, este juego es un caño.

**Presentación: 6,00** - Muy típica de un RPG normal. Gráficos 2D, música tranqui. Bien.
**Gráficos: 7,00** - En las escenas animadas y en las escenas en donde los personajes interactúan entre sí, los gráficos son muy buenos. Pero en los escenarios la calidad de video debería ser algo más alta.
**Sonido: 9,50** - Las voces son lo mejor del juego. Aparte de tener una calidad excelente, están muy bien actuadas. Esto hace que puedas percibir realmente lo que dicen los personajes y puedas entender mejor los chistes (¿lento, yo?).
**Jugabilidad: 8,50** - Todos los comandos para las batallas son muy buenos. Si esto no fuera así, no sería un juego táctico, ¿no? Dentro del castillo se puede seguir diciendo que la jugabilidad es la típica para este tipo de juegos... porque es horrible.
**Historia: 10,00** - Demonios+Angeles+Risas+Magia+el modo de pelea táctico=Juegazo. El cóctel perfecto para enamorar a cualquier fan del género. Con que sepas algo de inglés básico te alcanza y te sobra. Está muy copado que puedas sobornar al consejo para que voten a tu favor.
**Diversión: 9,00** - Entre Laharl, Etna y Flonne te vas divertir muchísimo. Imposible aburrirse.
**Puntaje: 8,90** - Imperdible. Jugate por él que no te vas a arrepentir.
**Consejo:** No seas vago y andá al Item World para subir de nivel a tus ítems (así, después, los vendés más caros). Armate un buen ejército y vas a asegurarte la victoria. Infaltable un Thief en tu grupo.




**Premio Eutanasia: Vacante.**

NOTA: A fin de dar una opinión más personal y menos "técnica", el puntaje de cada uno de los juegos hace referencia a la impresión general y no es un promedio.

# UN HOMBRE EN BUSCA DE SU DESTINO

Un mundo de fantasía y aventuras ha abierto sus portales infinitos. Criaturas increíbles, guerreros legendarios y hechiceros poderosos aguardan tras cada rincón para evitar que los secretos más celosamente guardados salgan por fin a la luz. Legend of Legaia esconde un universo fabuloso e inacabable que ahora podés disfrutar de una buena vez...

Legend of LEGAIA

## PARA EMPEZAR

Es necesario que sepas que en esta guía sólo se detalla el camino a seguir para llegar al final. O sea, se sabe que tenés que entrenar a tus personajes, que podés recorrer más de lo que vas a leer acá y que tenés que tratar de conseguir la mayor cantidad de Serus (o magias) que puedas. Es imprescindible que agarres las magias de curación (Vera, Orb, Spoon) ya que te van a salvar en más de una ocasión. A continuación te explico un poco mejor cómo es esto...

## CONTROLES

Inventario.
Cancelar.
Movimiento.
Cambiar destinos en el mapa con zoom.
Acción / Correr.
Agrandar mapa.

## CÓMO AGARRAR UN SERU

Los Serus son los enemigos con poderes mágicos que pueden ayudarte si conseguís agarrarlos. ¿Qué se necesita para agarrar un Seru? Principalmente, que tu personaje posea su Ra-Seru correspondiente, debés derrotar a un Seru **sin usar Serus** contra ellos y, además, necesitás un poco de suerte. Una forma que parece funcionar es derrotar al Seru sacándole los HP justos. O sea que, si el Seru que querés agarrar tiene 100HP, vos tenés que tratar de sacarle justo esos 100HP. Claro que, para esto, tenés que aprender cuánto HP posee cada Seru y esto sólo lo vas a saber luego de matar a varios. Recordá que cuando un enemigo tiene pocos HP cualquier ataque físico que reciba por parte de vos, va a impedirle mantenerse en pie tras lo cual caerá al suelo. Y recordá también que la magia del Seru la va a poseer solamente quien mate al Seru. Los demas deberán seguir probando.

## SPIRIT

Este es un comando que te va a aparecer en la pelea junto a Atacar, Usar Magias y Usar Items, y es importante que sepas de qué se trata. Cuando lo uses, se podría decir que perdés el turno, porque tu personaje no ataca ni usa magias. La ventaja principal del Spirit es que, al siguiente turno, tu barra de ataque será más larga y podrás hacer combos más extensos (sólo una vez; luego, deberás repetir el Spirit). Además, y esto es importante, va a aumentar considerablemente la defensa de quien lo use (sólo por el turno siguiente al uso) y vas a poder evitar ciertos ataques frente a los cuales sólo te podés defender con el Spirit (como en el caso de algunos Bosses -el Terio Punch de Xain, por ejemplo-).

Legend of Legaia

## ARTS

### VAHN

| Tipo | Nombre | AP | Comando |
|---|---|---|---|
| Regular | Hyper Elbow | 18 | ← → ← |
| Regular | Charging Scorch | 18 | ↓ → ↑ |
| Regular | Somersault | 18 | ↑ ↓ ↑ |
| Regular | Slash Kick | 18 | ↑ ↓ ← |
| Regular | Power Punch | 18 | ← ← ↓ |
| Regular | Cross Kick | 24 | ↓ ↓ ↓ ↑ |
| Regular | Pyro Pummel | 24 | ← → ↑ ← |
| Regular | Spin Combo | 24 | ↑ ↓ → ← |
| Regular | Pk Combo | 24 | ↓ ↑ ↑ ← |
| Regular | Hurricane | 24 | ↑ ↑ ↓ ↓ |
| Regular | Cyclone | 24 | ↓ ↑ ↑ ↑ |
| Hyper(*) | Tornado Flame | 30 | → → ← |
| Hyper(*) | Fire Blow | 40 | → → ↓ ← |
| Hyper(*) | Burning Flare | 50 | → ↓ ← ↓ ← |
| Super | Power Slash | 54 | ↓ → ↑ ↓ ↑ ↓ ← |
| Super | Fire Tackle | 54 | ← → ← ← ↓ → ↑ |
| Super | Maximum Blow | 54 | ↓ → ↑ ↓ ← ← ↓ |
| Super | Tri-Somersault | 60 | ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑ |
| Super | Rolling Combo | 66 | ↑ ↓ → ← ← ↓ ↑ ↑ ← |
| Miracle | Vahn's Craze | 99 | → ↓ ← ↑ ← ↓ → ↓ ← |

### NOA

| Tipo | Nombre | AP | Comando |
|---|---|---|---|
| Regular | Lizard Tail | 18 | ↑ ↓ ↑ |
| Regular | Acrobatic Blitz | 18 | ↑ ↓ ↓ |
| Regular | Sonic Javelin | 18 | → ↓ → |
| Regular | Blizzard Bash | 18 | → ← ↓ |
| Regular | Mirage Lancer | 24 | → → ↑ ↑ |
| Regular | Dolphin Attack | 24 | → → ← → |
| Regular | Bird Step | 24 | ↓ ↓ ↓ ↑ |
| Regular | Swan Diver | 24 | ↓ ↑ ↑ ↑ |
| Regular | Tough Love | 30 | ↓ ↑ ↓ ← → |
| Regular | Rushing Gale | 30 | ↑ ↑ ← ↓ → |
| Regular | Tempest Break | 30 | → → ← ↑ ↑ ↑ |
| Hyper(*) | Frost Breath | 30 | ← ← → → |
| Hyper(*) | Vulture Blade | 25 | ← ← → ← → |
| Hyper(*) | Hurricane Kick | 35 | ← ↑ ↑ ↑ ↑ ↓ → |
| Super | Super Javelin | 48 | ↑ ↑ ← ↓ → ↓ → |
| Super | Dragon Fangs | 54 | ↑ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↓ |
| Super | Triple Lizard | 66 | ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ↓ ↑ |
| Super | Super Tempest | 60 | → → ← → → ← ↑ ↑ ↑ |
| Super | Love you | 72 | → → ↑ ↑ ↓ ↑ ↓ ← → |
| Miracle | Noa's Ark | 99 | ← ↑ → ↓ ↑ ← ↑ ↓ → |

### GALA

| Tipo | Nombre | AP | Comando |
|---|---|---|---|
| Regular | Flying Knee | 18 | ↓ ↑ ← |
| Regular | Battering Ram | 18 | ← → ↓ |
| Regular | Iron Head | 18 | ↑ ↓ ↓ |
| Regular | Back Punch | 18 | ← → ← |
| Regular | Guillotine | 18 | ← ↑ ← |
| Regular | Head Splitter | 18 | ← ↑ ↑ |
| Regular | Side Kick | 24 | ↓ ↓ ↑ ↑ |
| Regular | Black Rain | 24 | ↑ ← ↓ ↓ |
| Regular | Neo Raising | 30 | ← ← → ↑ ← |
| Regular | Head Splitter | 30 | ↑ ← ↓ → ← |
| Regular | Bull Horn | 30 | ← ↑ → ↓ ← |
| Hyper(*) | Thunder Punch | 30 | → → ← |
| Hyper(*) | Thunder Storm | 40 | → → ↑ ← |
| Hyper(*) | Explosive Fists | 50 | → → ← ← ← |
| Super | Rushing Crush | 54 | ← → ↓ ↑ ← ↑ ↑ |
| Super | Super Iron Head | 54 | ↓ ↑ ← ↑ ↑ ↓ ↓ |
| Super | Back Punch x3 | 54 | ↑ ↓ ↓ ↑ ← → ← |
| Super | Heavens Drop | 60 | ↓ ↑ ← ↑ ↑ ← ↓ ↓ |
| Super | Neo Static Raising | 66 | ← → ← ↑ ← ← → ↑ ← |
| Miracle | Biron Rage | 99 | → → ↓ ↑ ↓ ↑ ↓ ← ← |

*(*) Los Hyper Arts sólo se aprenden con los libros encontrados a lo largo del juego.*

Una última cosita: cada vez que se hace referencia a izquierda o derecha nos referimos a la izquierda o derecha del personaje, no de la pantalla.
Listo, llegó el momento de adentrarnos en la aventura...

## RIM ELM





**Seru: Gimard.**
Luego de hablar con el anciano y con Mei (no importa lo que le digas), andá hacia abajo hasta llegar a la playa. Ahí, hablá con Tetsu y pedile que te entrene (*"I want to practice with you"*). Terminada la práctica, andá hasta tu casa y hablá con Mei. Revisá el armario, salí para ver la escena de la llegada de Juno (snif) y andá a tu casa. Hablá con Val y dormí. Salí a ver qué pasa, bajá hasta el árbol **(foto 1)** y tocalo para obtener tu Ra-Seru, Meta. Ahora, subí, seguí por el camino de arriba de la casa de Vahn y entrá a la primera casa que veas.
Es mucho más fácil, una vez que salís del árbol, entrar a la casa de Mei y decirle que te acompañe a tu casa, así reunimos a todos en el árbol y todos contentos.
Hablá con el anciano y, luego de la escena, dirigite a la salida de la aldea. Después de que Mei te dé la ropa, tomátelas. Ahora vamos a Drake Castle (seguí el camino en el mapa). No olvides parar en Hunter`s Spring **(foto 2)** para llenar tus HP y MP y, de paso, mirar las estatuas que están arriba a la derecha para aprender algunas cositas.

## DRAKE CASTLE





**Seru: Gimard.**
En el primer cuarto, subí, entrá a la izquierda y, sobre la derecha, vas a ver la llave. Salí y usala en la puerta del medio para luego subir y, en el siguiente cuarto, ir hacia la derecha y abajo, en donde vas a ver la otra llave **(foto 3)** para usar en el cuarto anterior en el medio. Ahora, volvé a subir. El siguiente cuarto es igual al anterior (izquierda y abajo). Subí una vez más y, para el último cuarto, repetí lo mismo que hiciste para el anterior, sólo que esta vez debés ir a la izquierda y entrar por la primera puerta que veas. Te vas a encontrar en el trono del rey **(foto 4)** y vas a ver dos puertas: a la izquierda está la llave y a la derecha podés descansar, grabar y encontrar un libro para que Vahn aprenda Tornado Flame (¡joya!). Ahora, volvé al cuarto de la reja, usá la llave y listo. Seguí el camino del mapa.

## SNOWDRIFT CAVE

**Seru: Theeder.**
Con ustedes, la única damita del grupo: Noa. Segui a Terra, quien te hará unas preguntas. Las respuetas son...
1- *Seru and human.*
2- *Genesis tree.*
3- *MT. Rikuroa* (la última opción).
Seguí avanzando para poder entrenar tanto con los piuras rojos, como con los negros (estos últimos, más difíciles). Cuando le ganes a uno, hablá con Terra para que te cure. Después de matar a tres, te podés ir o, si querés, continuar entrenando hasta que lo creas conveniente. Sali al mapa.

## MT. RIKUROA

**Seru: Vera.**
Seguí el camino(guarda con el golem) y, luego de la escena, volverás con Vahn. Avanzá y, cuando el camino se divida **(foto 5)**, andá a la izquierda (de todas formas, a la derecha hay ítems copados). Subí, grabá y preparate para el primer Boss:
**Caruban (1000HP) (foto 6):** Con Noa, usá Spirit y Tempest Break (con Spirit perdés un turno). Con Vahn, usá Tornado Flame+Power Punch y, cada tanto, usá Gimard. Pero guardá algo de magia para Vera, por las dudas. Para curar, usá a Noa, ya que ella es quien comienza el turno.
Caído Caruban, tocá el árbol, aceptá a Noa (ahora con Terra, su Ra-Seru) y nos volvemos a Drake Castle.

## DRAKE CASTLE

Luego de hablar con el rey y de que éste te dé la llave (no me digas que las preguntas de Noa no te causan gracia) entrá al cuarto que está a la izquierda del rey y presioná ✖ en la "ventana" que está arriba a la izquierda (en la pared del trono, ¿me explico?). Recorré el castillo, volvé a la entrada principal y Noa va a hablar con los vendedores **(foto 7)**. Al primero decile que no sabés lo que es el dinero. Para el segundo, las respuestas son: Healing Berry, Escape from Dungeons y Wats. Para el tercero, elegí cualquier opción. Ahora, andá hacia la barrera de agua (salí al mapa y avanzá pegado al castillo a la derecha) y usá la llave en la parte dorada de la pared. Abrí el cofre (Noa va a aprender Frost Breath) y volvé a Rim Elm.

Legend of Legaia

## RIM ELM

Dirgite al *shop*, subí la escalera y agarrá la Pount Card del cajón que antes estaba cerrado. Este ítem es muy importante: te da puntos por cada compra que hacés, los cuales luego podés usar convirtiéndolos en daño hacia tus enemigos (durante la pelea, entrá a ítems). Ahora sí, salí de Rim Elm y dirigite hacia arriba hasta el monasterio (mirá el mapa del juego).

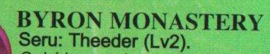
## BYRON MONASTERY



Mové la palanca (grosísima, la "coreografía" de lo monjes) para, luego, recorrer el monasterio hasta llegar al cuarto de Zopu y hablar con él. Ya en la "fiesta" **(foto 8)**, hablá con Songi. Ahora vamos a West Voz Forest (la puerta a la izquierda del cuarto de Zopu). Ah... y dale la bienvenida a Gala, un nuevo amiguito.

## WEST VOZ FOREST

**Seru: Vera, Nighto.**
Donde veas dos "tubos" verdes enfrentados (esos en donde te podés meter y caminar) **(foto 9)**, andá por el tubo de la izquierda. Volvé a donde estaban los dos tubos pero, esta vez, seguí hacia arriba y agarrá el fertilizante. Seguí tu camino y usalo en la planta junto al lago. Avanzá hasta el Save Point, pasá por los tubos, tocá el árbol y luego el Ra-Seru Egg. Ahora, volvé al monasterio porque se pudrió todo...



## BYRON MONASTERY

**Seru: Theeder (Lv2).**
Subí la escalera y andá a la cocina (entre el cuarto de Maya y el dormitorio), y hablá con Zopu. Próximo destino: East Voz Forest (la puerta que usara Songi).



## EAST VOZ FOREST



**Seru: Gizam, Nighto, Viguro.**
Seguí el camino, pegate a la derecha y mirá bien el lugar hasta que encuentres una pequeña senda (está medio escondida, así que prestá atención). Avanzá por ella y agarra el Wheed Hammer: ahora podés tomar cristales con ✖. Avanzá ahora hacia arriba para luego tomar por el camino de la derecha y así llegar a un Save Point que yo te recomiendo que uses por las dudas (¿no te dan ganas ya de matar a ese Songi?).
**Viguro x 2 (1300HP) (foto 10):** Es más fácil de lo que parece. De más está decir que te concentres primero en uno y luego en el otro. Para empezar, alguien debe equiparse el Ra-Seru Egg (preferentemente, Vahn). Y ya sabes: un turno Spirit, al otro atacás y así sucesivamente. Con Vahn usá Tornado Flame+Power Punch; con Noa, Tempest Break y con Gala, fijate (je). Te recuerdo que, si tenés que curar, siempre lo hagas con Noa (esto va a ser así durante todo el juego, salvo que te sugiera lo contrario). Ahora sí, reviví al árbol de una buena vez y, ahora que Gala también tiene Ra-Seru (Ozma), volverás a Byron. De ahí nos vamos a...

## ZETO`S DUNGEON

**Seru: Gimard (Lv2), Theeder (Lv3), Zenoir, Nighto, Gizam.**
En el primer cofre que veas, podés agarrar el libro para que Gala aprenda Thunder Punch. Desde ahí, a la derecha hay ítems. Seguí hacia la izquierda y, cuando el camino se divida hacia abajo y hacia la derecha, seguí por este y bajá en el ascensor. Recorré bien el lugar porque hay lindos ítems para agarrar. Cuando llegues a un Save Point (usalo), sabrás que vas bien. Seguí avanzando hasta que veas a nuestro viejo conocido...

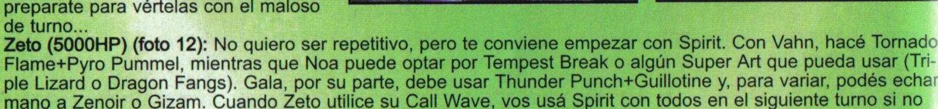








**Songi (900HP) (foto 11):** La pelea es mano a mano contra Gala. Como siempre, asegurate el primer turno con Spirit. Usá Thunder Punch+Guillotine (ya deberías poder hacerlo), volvé a cargar Spirit y repetí el combo. ¿Magia? Usá Zenoir una o dos veces y tené a Vera muy en cuenta.
Luego, seguí el camino, bajá en el ascensor y grabá. Continuá adelante y preparate para vértelas con el maloso de turno...



**Zeto (5000HP) (foto 12):** No quiero ser repetitivo, pero te conviene empezar con Spirit. Con Vahn, hacé Tornado Flame+Pyro Pummel, mientras que Noa puede optar por Tempest Break o algún Super Art que pueda usar (Triple Lizard o Dragon Fangs). Gala, por su parte, debe usar Thunder Punch+Guillotine y, para variar, podés echar mano a Zenoir o Gizam. Cuando Zeto utilice su Call Wave, vos usá Spirit con todos en el siguiente turno si no querés morir. Además de Noa, podés usar también a Vahn para curar.
¿Vivieron felices para siempre? ¡Nop! La historia sigue... Pasá por la puerta de West Voz Forest (Biron) y dirigite bien hacia arriba (seguí el lago).



## ANCIENT WIND CAVE

Hacé tus compras, mové la palanca para y recorré el laberinto. Luego del sueño, si querés (o si tenes plata), podés comprar más ítems para, luego, irte...
Bienvenido a Sebucus Islands. Nuestro primer destino: Jeremi...

## JEREMI

**Seru: Nighto(Lv2), Swordie.**
Podés revisar las casas más tarde, así que dirigite a la gran torre y usá el ascensor que está arriba a la izquierda **(foto 13)**. Luego, andá hacia abajo y, desde donde estás, dirigite hacia arriba y a la izquierda para accionar el elevador central y subir otra vez. Andá para abajo, usá el ascensor que hay ahí y avanzá hacia la derecha y luego hacia abajo para encontrar un Save Point. Usalo y, al tocar el árbol, vas a vértelas con...
**Berserker (5000HP):** Es imprescindible que tengas Nighto (que confunde o mata al enemigo). Usalo contra Berserker hasta que caiga. Puede que te salga de una como puede que estés un rato largo. Sea como sea, cuando caiga, terminá de recorrer bien la torre y asegurate de usar el libro para que Vahn aprenda Fire Blow. Luego de toda la escena animada, hablá con Zalan (desde la entrada a Jeremi, es el primer camino hacia la izquierda) para, luego, levantar campamento y dirigirte hacia Vidna.

## VIDNA

En realidad, no hay mucho para hacer en Vidna. Agarrá la caña de pescar de la playa **(foto 14)**, visitá el "mini monasterio" y el tragamonedas y andá a la casa de Pepe (el que busca, encuentra) para darle la carta de Zalan. Pepe te agredecerá pidiéndote que le lleves a Zalan el anillo de Yuna (Mensajerías Legaia al servicio de la comunidad). Así que volvé a Jeremi, hablá con Zalan y recibí tu premio. De acá en más, tené a Zalan en cuenta ya que te puede ayudar más adelante. Ahora, salí al mapa otra vez y seguí tu camino, pasá Vidna y, cuando veas que el camino sigue para arriba y para abajo, mandate por este último.

## OCTAM

**Seru: Orb.**
Entrá por el doble portón del centro, pasá al templo y bajá la escalera. Acto seguido, leé los cuatro libros de la profecía en este orden:

1- El de arriba a la izquierda.
2- El de arriba a la derecha.
3- El de abajo a la izquierda.
4- El de abajo a la derecha.

Ahora, bajá por la nueva escalera, acercate a la puerta del ascensor y hablá con Cara. Cuando la ladroncita se vaya, volvé a Jeremi y hablá con Zalan (buen momento para usar Door of Light y Door of Wind). Cuando recibas el Star Pearl, tomate el palo hacia Octam y dirigite a...

## SHADOW GATE

*(Para llegar a Shadow Gate desde Octam, andá hacia arriba, cruzá el puente de madera y mirá el cartel para, luego, seguir hacia la derecha. De ahí en adelante, no te podés perder).*
**Seru: Gizam(Lv2), Zenoir(Lv2), Nova.**
Los hermanitos Delilas, mis favoritos del juego (y los de Noa también, je). Subí hasta que veas una "flor" y cuatro artefactos **(foto 15)** rodeándola. Vas a tener que concentrarte en estos últimos. Ahora, de izquierda a derecha y de abajo hacia arriba, poné: Earth, Wind, Fire, Water.



Abajo a la derecha: Agua.
Abajo a la izquierda: Fuego.
Arriba a la izquierda: Tierra.
Arriba a la derecha: Viento.

Acercate al *orb* y usá la Star Pearl. Una vez abajo, seguí hacia la derecha y, en la bifurcación, mandate por el camino de la izquierda (te recuerdo que yo sólo te marco la salida; eso no quiere decir que por otros caminos no encuentres ítems... todo lo contrario). En la siguiente división, tomá por el camino de la izquierda también y seguí derecho, para pasar por las plataformas locas. Cuando puedas, mandate para abajo y pasá la caverna.

## OCTAM (UNDERGROUND)

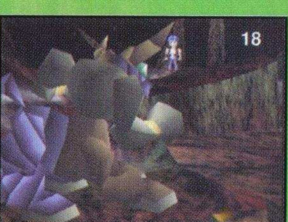
Dirigite a la casa del alcalde (el edificio grande que está arriba de todo) y buscalo en el tercer piso. Hablá con él **(foto 16)** (¿qué lo hará reir tanto?) y tratá de irte. Ahora, andá hasta el templo de Hari y escuchá al pasado, al presente y al futuro. Luego del discurso de Hari y su posterior "caída", andá hacia el noroeste y entrá a...



## FIRE PATH

**Seru: Nova, Gola Gola, Freed.**
En este lugar, es casi imposible que te pierdas. En la única bifurcación que vas a ver, tomá por la derecha. Revisá bien los sectores con luz en las paredes: son puertas que ocultan ítems.
Usá el Save Point, pasá al recinto siguiente y subite a la "lancha" **(foto 17)**. En la primera parada, bajate y agarrá el Phoenix. En la siguiente, hablá con Xain hasta que se decida a pelear... y preparate que se viene una jodida...





**Xain (10000 HP) (foto 18):** Para empezar, te recomiendo que estés como mínimo en nivel 16; de lo contrario, pensalo dos veces. No necesito recordarte cómo empezar la pelea, ¿no? OK, una vez usado Spirit, que Vahn use Fire Blow+Pyro Pummel, que Noa utilice Frost Breath+Tempest Break (puede causar más de 1000 puntos de daño) y que Gala use el famoso Thunder Punch+Guillotine+Golpe (también puede usar Nova). Volvé a usar Spirit y repetí el procedimiento. Pero, esta vez, es recomendable que cures con Vahn, ya que Noa es la más importante en esta pelea debido al daño que puede causar. En lo posible, mantené los HP altos, ya que Xain puede eliminar a cualquiera de tus chicos de una (por eso, usá Spirit). Si esto llega a pasar, usá Phoenix en el caído y curá con Healing Flo-

Legend of Legaia

wer. Ah, y por último, cuando veas que Xain usa su Bull Charge, quiere decir que en el próximo turno hará su super ataque, Terio Punch, frente al cual Spirit es tu única salvación. Curá inmediatamente.
Luego de la pelea, usá el Wind Book (Noa aprende Vulture Blade) y volvé a Octam Underground. Hablá con el alcalde, quien te pedirá un favor: ir a Vidna y traerle Spring Salts. Usá el ascensor **(foto 19)** (es una torre alta que queda hacia el noreste) para salir del templo de Octam y, desde ahí, mandate hacia Vidna.



19

## VIDNA

**Seru: Orb (Lv2), Swordie (Lv2).**
Parece que la ola de frío ha llegado a Vidna y los molinos se han detenidos... niebla, mmm... Bueh, no te preocupes por esto por ahora. Dirigite a la sala de máquinas (al lado de la armería) y revisá todos lo cofres. Entre ellos encontrarás las Spring Salts que el alcalde de Octam te había pedido, así que volvé y entregáselos (ya sabés el camino, ¿no?). Cuando termines, salí a Octam y luego al mapa. Seguí el camino hacia arriba y cruzá el puente como cuando fuiste a Shadow Gate. Ahora, luego del cartel, dirigite bien hacia la izquierda hasta llegar a Ratayu.

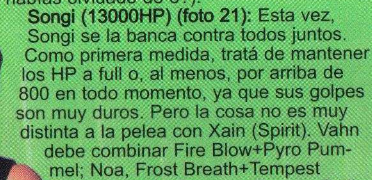


## RATAYU

**Seru: Viguro (Lv2).**
Entrá a la ciudad y seguí derecho hasta el castillo de Saryu. Subí por la primera escalera y avanzá siempre hacia el norte **(foto 20)** hasta encontrarte con Lord Saryu, quien te dará la llave de Mt. Letona. Abandoná el castillo, dirigite hacia la izquierda del tipito, descendé y vas a ver la puerta.

## MT. LETONA

**Seru: Viguro (Lv2), Mushura.**
Dirigite bien hacia arriba y luego hacia la derecha. Entrá en la cueva, mandate hacia arriba en la bifurcación y avanzá (el camino de acá en más es bastante lineal). Cuando te topes con un Save Point, usalo y subí. Como no podés tocar el árbol, tratá de irte... sólo para que nuestro viejo "amigo hdp" haga su reaparicion (¿qué? ¿Te habías olvidado de é?).



**Songi (13000HP) (foto 21):** Esta vez, Songi se la banca contra todos juntos. Como primera medida, tratá de mantener los HP a full o, al menos, por arriba de 800 en todo momento, ya que sus golpes son muy duros. Pero la cosa no es muy distinta a la pelea con Xain (Spirit). Vahn debe combinar Fire Blow+Pyro Pummel; Noa, Frost Breath+Tempest Break; y Gala, Thunder Punch+Guillotine+Golpe. Te recomiendo que uses la magia sólo para curar (Orb). Paciencia: es duro el hombre y, encima, se cubre bien. Pero, una vez que lo derrotes, vas a poder decir aliviado "hasta luego".
Ahora, tocá el árbol y, luego de la ceremonia, volvé a la ciudad. Ah, y que Gala aprenda Lightning Storm con el Thunder Book que deja Songi.

21

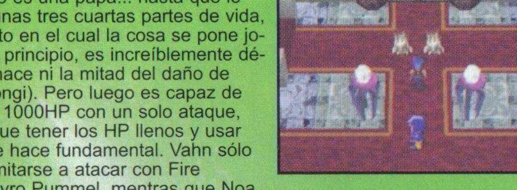
## RATAYU

**Seru: Kemaro.**
Anda a la posada y hablá con Eliza **(foto 22)**. Preparate y hablale otra vez. Luego de que pase todo y te puedas mover con Noa, hablá con la doncella y luego tratá de escapar. Cuando vuelvas con Vahn y Gala, andá hasta el castillo y pasá por la puerta de abajo del trono de Saryu para ser interceptado por dos Kemaros **(foto 23)**. Te recomiendo que trates de agarrar a uno de ellos por lo menos, ya que es muy útil (si no podés o no querés, no importa: más adelante te vas a encontrar uno nuevamente). Avanzá por el camino, encontrate con Noa y preparate para enfrentar al muy desgraciado de Van Saryu.



22





23



24

**Van Saryu (14000HP) (foto 24):** Esta enemigo es una papa... hasta que le quitás unas tres cuartas partes de vida, momento en el cual la cosa se pone jodida. Al principio, es increíblemente débil (no hace ni la mitad del daño de Xain Songi). Pero luego es capaz de sacarte 1000HP con un solo ataque, por lo que tener los HP llenos y usar Spirit se hace fundamental. Vahn sólo debe limitarse a atacar con Fire Blow+Pyro Pummel, mentras que Noa debe usar su combo POWA! (Frost Breath+Tempest Break) y Gala Thunder Storm+Guillotine (para variar, ¿vio?). De magia no se habla, a menos que sea Kemaro. Al final, Noa debería usar Orb en todos lo turnos para tener los HP llenos en todo momento.
Cuando todo vuelva a la normalidad y Saryu te dé la llave, salí del castillo y usala en la salida izquierda de la ciudad para, luego, seguir el mapa hasta llegar a la fortaleza de Dohati.

## DOHASTI'S CASTLE

**Seru: Aluru, Orb (Lv2), Swordie (Lv2), Nova (Lv2), Gola Gola, Freed, Mushura, Viguro (Lv2).**
Andá hacia la derecha y subí (no olvides revisar bien todo). Cuando el camino se divida, seguí hacia arriba, cruzá el puente y continuá subiendo. Luego, seguí hacia la derecha, cruzá un nuevo puente y seguí el camino hacia abajo. Volvé a subir (¿no te mareaste todavía?), andá por la izquierda y cruzá el tercer y último puente. Grabá, agarrá los últimos cofres y estate listo para la batalla final de Sebucus Islands...
**Dohati (17000HP):** Por lejos, el Boss más duro que enfrentaste.. pero no el más fuerte. Para empezar, andá sabiendo que cada cuatro o cinco turnos va a hacer su ataque Chaos Breath, el cual daña a toda tu gente y, en ocasiones, la envenena. Así que, cada cuatro o cinco turnos, defefendete y luego curá. En cuanto a tus golpes, Vahn y Noa deben repetir lo hecho en las últimas tres peleas. Gala, por su parte, puede hacer Thunder Punch+Bull Horns. No te descuides con los HP (mantenelos sobre 800) y usá a Vahn para curar.
Una vez que Dohati caiga, volvé a Octam.

## OCTAM

Subí por las escaleras laterales, entrá por la puerta verde y usá el ascensor. Subí, hablá con todos y andate en el "tren volador". ¡Bienvenido a Karisto!
Luego de la charla con Cara, salí de la estación y seguí el mapa hacia arriba hasta llegar a Sol.



25

## SOL

**Seru: Spoon, Kemaro, Aluru.**
Anda bien hacia arriba **(foto 25)** y vas a ver las escenas de Gaza y la de Cara, Noa y Grantes. Cuando llegues a la cima de la torre **(foto 26)** y después que haber grabado, andá al templo, hablá con el maestro y recibí la semilla. A la salida, vas a ser desafiado por Gaza.
**Gaza (13000HP) (foto 27):** Guarda con el viejo porque seguro que la pasás mal. Los ataques a usar por vos son los mismos que con Dohati. Es preferible que a Noa sólo la uses para curar (con Spoon) o revivir. Tratá de estar en nivel 23 ya que Gaza es capaz de sacarte hasta 1300HP con su Astral Sword y 800HP con Spirit. Por las dudas, llevá Phoenix con vos y abusá del Spirit.
Ahora... ¡llegaron los mini-juegos! Anda a Muscle Dome porque necesitás ocho Soru Breads, los cuales se compran con monedas. Cada moneda cuesta 100G y cada Soru Bread cuesta 100 monedas... así que te conviene ponerte a jugar. Tenés el Baka-Fighter (una maza y el que yo recomiedo), los tragamonedas (como en





27

# Legend of Legaia

la vida real, depende de tu suerte) y el torneo de lucha (dudo que tengas a Vahn en nivel suficiente y/o ítems que lo puedan ayudar; mejor vení en otro momento). Si no te gusta ningún mini-juego, podés comprar los Soru Breads en la panadería a 8000G cada uno. Podés también hacer plata matando bichitos, lo que te permite, además, subir de nivel a tu gente si lo creés necesario. Cuando tengas los Soru Breads, bajá hasta los pisos bajos (donde no hay niebla) para entrar a los mercados (son unas puertas naranjas). En estos, verás unos cofres amarillos **(foto 28)**. Agarrá los ítems que hay en ellos y luego volvelos a tocar para que te pidan el Soru Bread: dáselo. Recorré bien todos los mercados y, cuando llenes el último cofre, vas a escuchar un sonido. Ahora, andá hacia abajo de todo (un piso abajo de la entrada) y vas a ver una doble puerta verde. Entrá **(foto 29)**, tocá el botón y mirá la escena de Usha. Ahora que podés, seguí bajando y abriendo cuanto cofre veas hasta que puedas salvar el juego. Bajá por la escalerita, hacá el "puzzle" **(foto 30)** (es una pavada) y preparate porque ha vuelto...


28


29


30


31

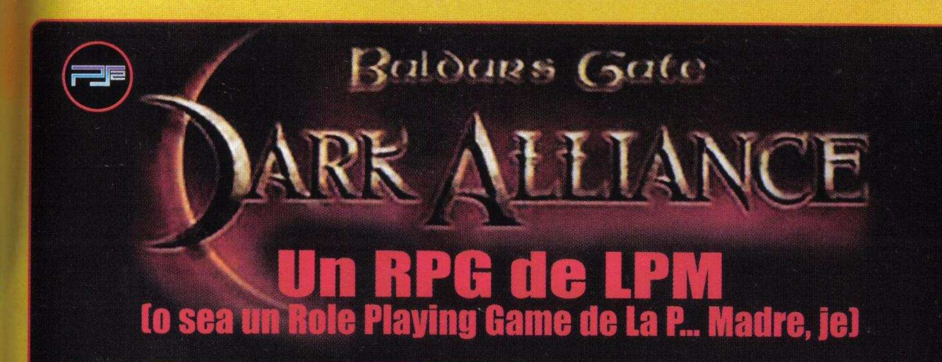
**Gaza (17000HP):** Si bien su aspecto es más intimidante, era más jodido la primera vez. Vahn debe hacer Fire Blow+Pyro Pummel+Golpe; Noa puede hacer Noa's Ark pero, si no te gusta gastar tanto AP, usá el conocido y siempre útil combo POWA!. Gala, físicamente, le va a hacer poco daño, así que usá Kemaro y, si te quedás sin MP, cargátelos con Magic Fruit y seguí usando Kemaro. Si no podés cargar tus MP... y, bueh... pegale con Thunder Punch+Bull Horns. Al cuarto turno, Gaza va a hacer su especial Neo Star Slash (que causa más de 1000 puntos de daño a todos) repitiéndolo en cada turno: usá Spirit y mantené los HP bien altos usando Spoon con Noa.

Cuando el combate termine, mirá la escena animada (al final, resultó ser un capo el viejo) y vas a recibir la Astral Sword. Ahora, andá a la posada que está en el primer piso y hablá con el emperador Etora Ignao Durk La Micentus VIII **(foto 31)** (más conocido como Cacho) para que te dé la password ✖✖▲●■. Ahora, salí al mapa (previa escena de los Delilas) y dirigite al noroeste rumbo a Buma...

**Pero esto, claro está, lo vamos a ver en el próximo número. Por hoy, ya fue suficiente. Nos vemos en la Club Play #17. Hasta entonces.**

Legend of LEGAIA






## Un RPG de LPM
### (o sea un Role Playing Game de La P... Madre, je)

Cuando Baldur's Gate salió al mercado, sirvió para reafirmar esa saludable tendencia de lanzar a la PlayStation 2 juegos de rol que por tradición sólo habían podido disfrutar los jugadores de PC. Y Baldur's Gate: Dark Alliance es una de esas joyas que ningún "errepegero" de ley puede dejar pasar. Para ellos, y para los que no son tan fans del género también, van estos super trucos.

**Selección de nivel e invencibilidad:** En cualquier momento durante el juego, mantené presionado **L1+R2+←+▲** y presioná **Start**. Si ingresaste el código correctamente, vas a ver aparecer un menú especial.

**Habilitar modo Gauntlet:** Terminá el juego en cualquier nivel de dificultad.

**Habilitar dificultad Extreme:** Terminá el juego en el modo Gauntlet.

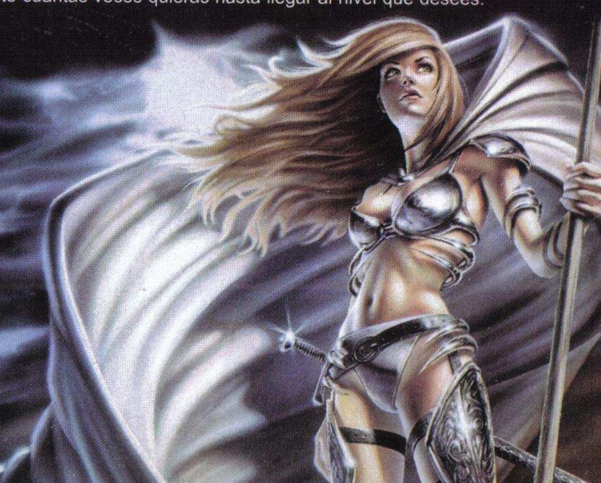
**Oro infinito y duplicar ítems:** Para este truco, es necesario que haya dos jugadores. Entrá en un pueblo y hacé que uno de los dos personajes deje caer al suelo todos los elementos que lleva consigo. Importá ahora el personaje que acaba de deshacerse de sus cosas y vas a ver que tienen todos sus elementos consigo nuevamente... además de los que yacen todavía en el suelo. Agarrá todo lo que hay en el suelo, vendé los objetos duplicados y salvá. Ahora tenés mucho más dinero que podés usar para comprar objetos caros y, luego, repetir el proceso para duplicarlos.

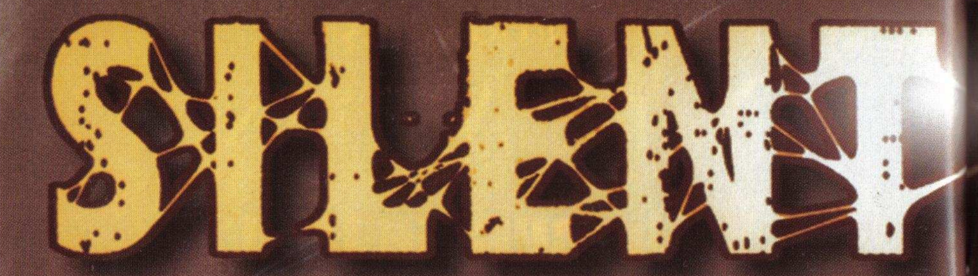


**Experiencia infinita:** Andá hasta un Save Point que esté justo antes de un Boss que da mucha experiencia (por ejemplo, Beholder, Drow Elf Sorceress, Dragon u Onyx Golem) y salvá el juego. Enfrentate al Boss y, cuando lo hayas vencido, volvé y salvá el juego pero, esta vez, en un archivo diferente. Cargá ahora el archivo original (el que grabaste antes de pelear con el Boss), importá el personaje del otro archivo (el que ya peleó con el Boss) y volvé a pelear con el Boss. Podés repetir esto cuantas veces quieras hasta llegar al nivel que desees.








# TODOS LOS FINALES

Una de las mayores obras maestras del terror digital. Silent Hill 2 es uno de esos títulos que dejan huella (una tan importante como el Silent Hill 3, por ejemplo) y, como no podía ser de otra manera, pasar una y otra vez por esta experiencia de pesadilla rinde sus frutos. El Silent Hill 2 tiene nada menos que seis finales o "endngs" diferentes. Y en este informe te explicamos paso a paso cómo acceder a cada uno de ellos.

## FINAL #1: LEAVE

**Lo que tenés que hacer...**

- Escuchá toda la conversación del pasillo.
- Examiná ocasionalmente la foto y la carta de Mary.
- Curate de inmediato apenas te hieran.
- Pasate del límite máximo de salud.

**Lo que no tenés que hacer...**

- No intentes volver al departamento.
- No te quedes cerca de Maria.

## FINAL #2: MARIA

**Lo que tenés que hacer...**

- Volvé a la celda de Maria luego de que James halle su cabeza.
- Quedate cerca de Maria.
- Visitá nuevamente a Maria en su sala del hospital.
- Asegurate de que Maria reciba muy poco daño.

**Lo que no tenés que hacer...**

- No vuelvas a Nathan Avenue luego del bowling.
- No examines la foto y la carta de Mary.
- No te alejes de Maria.
- No te encuentres a Maria seguido.

## FINAL #3: IN WATER

**Lo que tenés que hacer...**

- Examiná el cuchillo de Angela seguido.
- Leé el diario en el techo del hospital.
- Mantenete con poca salud durante todo el juego.
- Escuchá toda la conversación del pasillo.
- Usá los audífonos en la sala de lectura luego de haber visto la cinta.
- Leé el segundo mensaje para James en Neely's Bar.

**Lo que no tenés que hacer...**

- No te cures apenas te hieran.

## FINAL #4: REBIRTH

**Juntá los siguientes objetos cuando vuelvas a jugar el juego luego de haberlo terminado...**

- White Chism: Se encuentra en el mostrador de la cocina que está en Blue Creek Apartments (la sala con el puzzle de las monedas).
- Book of Lost Memories: Se encuentra en una máquina de periódicos en la estación de servicio Texxon luego de encontrarte con Maria.



- Obsidian Goblet: Se encuentra dentro de una vitrina rota en la Silent Hill Historical Society.
- Book of Crimson Ceremony: Se encuentra en la sala de lectura, luego de haber visto la cinta.

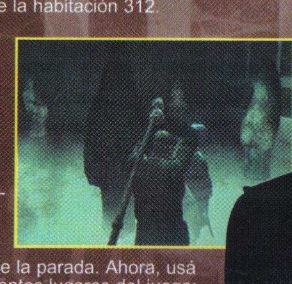
Si tenés con vos todos estos objetos luego de haber matado al Boss final, vas a poder ver el final Rebirth.

## FINAL #5: DOG

*Nota: Para acceder a este final, primero tenés que haber conseguido el final Rebirth o los tres finales principales del juego (Leave, Maria e In Water).*

- Luego de encontrarte con Maria, agarrá la llave del cuarto de observaciones (Observation Room Key) que está dentro de la casa del perro que se encuentra justo frente a la salida del Rosewater Park.
- Seguí con el juego normalmente hasta que veas la cinta. Luego, usá la llave para abrir la sala de observaciones que está al lado de la habitación 312.

## FINAL #6: UFO





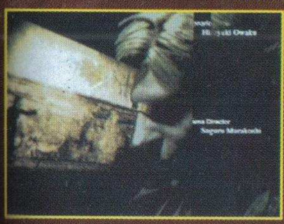
*Nota: Este final sólo está disponible en la versión Greatest Hits del juego, la cual se puede conseguir en nuestro país.*

Una vez que hayas terminado el juego, comenzá uno nuevo y buscá una gema de color azul en el baño de la parada. Ahora, usá esta gema en los siguientes lugares del juego:

- En Bookhaven Garden, luego de haber peleado contra los hombres colgantes.
- Frente al bote de remos que está en el muelle, luego de haber salido del depósito de carne.
- En la habitación 312 antes de ver la cinta.

Si lo hiciste correctamente, vas a poder ver el final UFO. Este final, al igual que el final Dog, son finales "cómicos





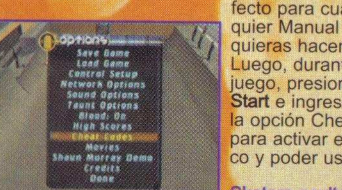
# TONY HAWK'S PRO SKATER 4

## PA' HACEL EL "4" SIN CAERSE

Uy, Dios... costó pero lo logramos. Y es que no es fácil dar con trucos para el Tony Hawk 4. Pero, bueno... después de arduos días de sufrir y no dormir, lo conseguimos y acá los tenés (y, encima, no son truquitos de morondanga).

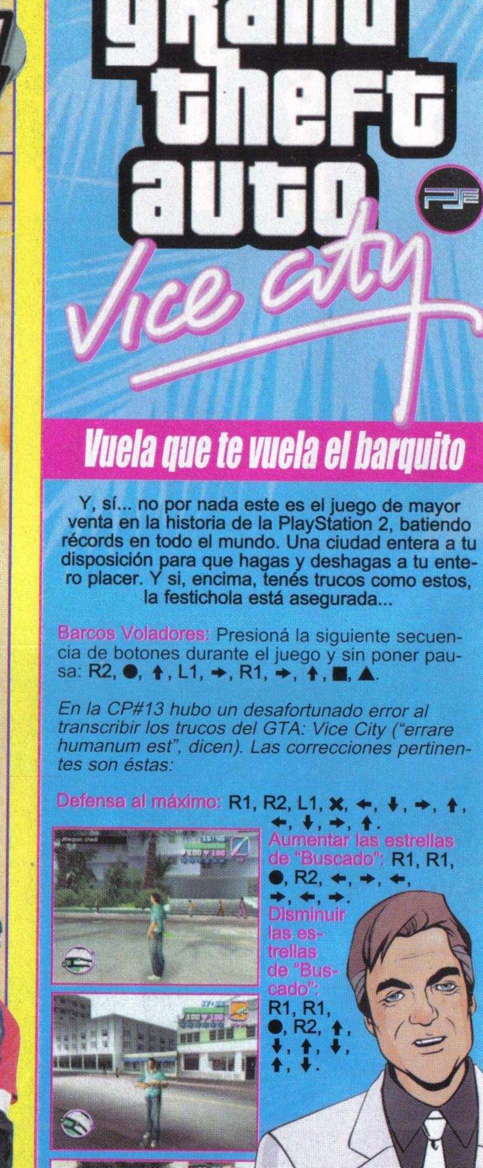
**Rails perfectos:** Entrá a Options y después a Cheat Codes. Luego, ingresá la password **SSBSTS** para obtener un equilibrio perfecto en los Grinds y los Lip Tricks. Luego, durante el juego, presioná **Start** e ingresá a la opción Cheats para activar el truco y poder usarlo.

**Manuales Perfectos:** Entrá a Options y después a Cheat Codes. Luego, ingresá la password **MULLENPOWER** para obtener un equilibrio perfecto para cualquier Manual que quieras hacer. Luego, durante el juego, presioná **Start** e ingresá a la opción Cheats para activar el truco y poder usarlo.




**Skaters ocultos:** Entrá a Options y después a Cheat Codes. Luego, ingresá la password **HOMIELIST**. Si lo hiciste bien, vas a habilitar varios skaters ocultos.






## Vuela que te vuela el barquito

Y, sí... no por nada este es el juego de mayor venta en la historia de la PlayStation 2, batiendo récords en todo el mundo. Una ciudad entera a tu disposición para que hagas y deshagas a tu entero placer. Y si, encima, tenés trucos como estos, la festichola está asegurada...

**Barcos Voladores:** Presioná la siguiente secuencia de botones durante el juego y sin poner pausa: R2, ●, ↑, L1, →, R1, →, ↑, ■, ▲.

*En la CP#13 hubo un desafortunado error al transcribir los trucos del GTA: Vice City ("errare humanum est", dicen). Las correcciones pertinentes son éstas:*

**Defensa al máximo:** R1, R2, L1, ✖, ←, ↓, →, ↑, ←, ↓, →, ↑.

**Aumentar las estrellas de "Buscado":** R1, R1, ●, R2, ←, →, ←, →, ←, →.

**Disminuir las estrellas de "Buscado":** R1, R1, ●, R2, ↑, ↓, ↑, ↓, ↑, ↓.

# club play

## Indice de trucos, estrategias y otras yerbas

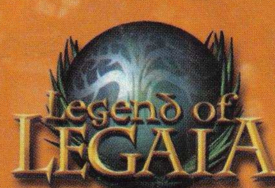
En este número de la Club Play no te pierdas...



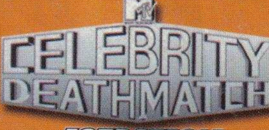
GS= Game Shark
OC= Ojo Clínico
T= Trucos
E= Estrategias
TC= Trucos Clásicos
P= Preview
I= Informe
R= Review




ESTRATEGIA 1° PARTE




SUPER ESTRATEGIA




ESTRATEGIA COMPLETA

syphon filter OMEGA STRAIN

PREVIEW




MAS Y MAS PASSWORDS




MAYDAY COMICS

## Staff

Año 2 | Número 16
Diciembre 2003

Es una publicación de La Breka S. R. L. (MAYDAY COMICS) Casilla de Correo 5086 C1000WBY Correo Central Buenos Aires - Argentina

**Director:** Marcelo Ciccone

**Redacción:** Alejandro Prieto

**Trucos y Estrategias:** Adrián Carrión

**Corrección:** Sabrina La Rocca

**Diseño Gráfico:** Enrique Zambrana

**Colaboradores:** "Zarce" Fernández, Leonardo Irianni, Nahuel González

**Distribución Argentina:** En Cap. Fed. y GBA: Alicia Rubbo S. H., Río Cuarto 2628

**En Interior:** Distribuidora Bertrán S. A., Vélez Sarsfield 1950

**Impresión:** Artes Gráficas Buschi S. A. Ferré 2250, Bs. As. Argentina

**Impreso en Argentina**
**Printed in Argentina**

ISSN 1666-6313

